アーマード・コアV 公式設定資料集

— the FACT —

歴史

組織

領地

アーマード・コア

兵器

Sidelight

アーマード・コアV 公式設定資料集

the FACT



第二次反抗作戦終結から20年あまり——。
本報告書は、現代世界に至るまでの歴史を紐解き、
領地や組織、ACを始めとした兵器にまつわる情報をまとめたものである。

R E P O R T

大地も大気も汚染され、略奪と抗争が絶えない時代。
さまざまなものを失ったとしても、
なおもこの世界を生き延びようとする強者に、
「真実」を伝える。

> 歴史

HISTORY

荒廃と衰退に覆われたこの時代。人類はなおも足掻き、生き続けている。だが、生きることに追われ、風化しつつある「真実」を見失ってはならない。大都市「シティ」で起きた戦いがこの世界に残した爪痕に、今一度着目すべきなのだ。

Desolation in the World, and the Appearance of Migrant

世界の荒廃とミグラントの出現

かつて繁栄を極めていた世界が荒廃した原因は諸説ある。そのなかでも、「人口増加による資源不足」と「貧富差の拡大」から戦争を繰り返していた……という説は、数多く発見される兵器から見ても信憑性が高い。また、その戦いで使用された兵器から汚染物質が漏れ出し、世界は蝕まれたと考えられている。あるいは、天変地異や異常気象による環境変化が、荒廃の原因とする説も根強い。

古の記録が失われた現在、明確な原因を知る術はない。あるのは大勢の人々が死亡し、汚染の拡大から、人が生きられる「生存可能地域」がごく僅かになっているという事実のみだ。生き残った人々は生存可能地域に寄り集まって生き延びていくも、人の性はこの劣悪な環境でも覆ることはなく、縄張りや資源を巡っての争いが頻発し続けている。

そしてこの時代に、特殊な装備を用いて汚染地域を渡り歩く、「ミグラント」が現われた。彼らは、汚染地域で過去の戦争で使われた兵器を発見し、ここから人型兵器「アーマード・コア(以下AC)」の発見に至る。ACは高性能な軍用兵器であり、現在でも抗争の切り札として使用され続けている。

■年表

約200～300年前?	**世界荒廃**	大規模な戦争か天変地異かは判明していないが、何らかの理由によって世界は大半の人口を失い、生物の住めない汚染地域が広がる。
約100年前?	**ミグラント台頭**	汚染地域や戦場跡から世界戦争で使われていたACや兵器が発見される。その後、世界各地を渡り歩いて物資を運ぶ「ミグラント」が登場。地上に残された者たちによる物資と生存区域を巡った抗争が各地で起こる。
約28年前	**シティの統一**	ミグラントの「ドン・タイレル」が無法地帯化していた生存可能地域の「シティ」を統率。タイレルによる独裁統治の開始。下層の民がシティ地下に追放される。
約26年前	**レジスタンス結成**	「ジャック・バッティ」が地下の住民を統率し、タイレル独裁への抵抗組織「レジスタンス」を結成。小規模なテロ活動を発端にシティとの対立が始まる。
約23年前	**第一次反抗作戦**	レジスタンスによる大規模な反抗作戦が開始。情報漏洩と戦力差によりレジスタンスが敗北。レジスタンス側は戦力の大半を失い、リーダーのバッティも死亡。
約22年前	**第二次反抗作戦**	バッティの娘、「フランシス・バッティ・カーチス」がレジスタンスの2代目リーダーとなる。第一次反攻作戦から1年後、2回目の大規模反攻作戦を実施。レジスタンス側がタイレルを捕縛するが、企業の攻撃を受け、シティとレジスタンスは両陣営とも壊滅。タイレルは死亡。
現在		シティは無法地帯と化しており、ミグラントグループによる縄張り争いが激化。



▲戦争は激化していき、多くの工業施設が破壊された。現在、大規模な施設を作れる団体や組織は皆無だ。

Convulsion of the City

シティの動乱

世界の動乱に関わる興味深い記録が発見されたのは、ある生存可能地域からだった。その記録によると、舞台となったその都市は過去に「シティ」と呼ばれていた。他の生存可能地域と同様に縄張り争いが絶えない都市だったが、約28年前、強大なミグラントグループのリーダー「ドン・タイレル」が、その武力で全体を統率するようになる。「代表」と自称するタイレルは独裁体制を布き、階層化社会を築く。市民は統制下で、不自由な生活を強いられ、反抗する者はタイレルの私兵である警備部隊によって徹底的に排除された。

ある日、タイレルは最下層の者たちをシティから追放。市民に他の生存可能地域に移動する術はなく、彼らはやむを得ずシティの地下に身を潜めた。地下での生活はじつに凄惨で、その日を生き延びる保証すらない。それでも彼らは目前の死から逃れるため、あらゆる手段を用いて足掻き続けた。この困難な暮らしを強いられた民衆の総数は、一説によると数万人とも言われ、彼らの多くが命を落としている。



▲シティ内部では圧政による弾圧が日常的に起きていた。



▲建造されたシティの全景。行政区には巨大な塔が建っており、代表の拠点となっている。

世界の状態

世界全体に広がる汚染物質は、複数の有害物資の集合体だ。汚染濃度が高いと健康に被害を及ぼすだけでなく人の命も奪う。汚染濃度は汚染源から離れるほど薄くなるものの、世界全体での濃度は、徐々に濃くなっている。戦争の被害が少ない大都市は濃度が低いため、多くの人々が暮らしている。また、汚染が少ない場所であれば、どこでも人の姿を確認できる。

汚染地域に行く場合は、外気をシャットアウトする装備が必須となる。ミグラントはマスクや防護スーツを身に付け、汚染濃度を感知できるACや大型ヘリを使用することで危険な場所での探索を可能にしているのだ。



▲汚染地域の様子。空はつねに薄暗い雲がかっており、光が差し込むことは滅多にない。

The First Resistance Strategy

第一次反抗作戦

下層民の強制退去が始まってからしばらくして、ある男が地下に追放された。その名は「ジャック・バッティ」。タイレルの腹心で、AC乗りとして名を馳せていた人物だった。彼は作戦の失敗で追放されたことになっていたが、それは建前上のことで、実際はタイレルの体制にバッティが異を唱え、離反したのであった。バッティは地下世界での絶望的な生活環境を目の当たりにすると、打倒タイレルを決意。自らリーダーとなって抵抗組織「レジスタンス」を結成する。

レジスタンスは各所でシティに対する小規模なテロ活動を行いながら、ミグラントと物資や兵器を取引して力を蓄えた。シティの地下で戦力の充実を進めたバッティは、ついにタイレルが牛耳るシティへの大規模な反抗作戦を計画する。これが後に「第一次反抗作戦」と呼ばれる戦いである。

■第一次反抗作戦時のレジスタンスの行動進路



企業とレジスタンスの攻防

この戦いは、反抗作戦の情報を事前に得ていたシティ側に圧倒的な分があった。さらに、鎮圧のために「企業」と名乗る戦闘組織と契約を交わしたシティは、万全の態勢でレジスタンスを迎え撃つことができたのだ。企業は現場指揮官兼AC「ハングドマン」のパイロットである「主任」と、その補佐官「キャロル・ドーリー」を中心に、物量にものを言わせてレジスタンスを攻撃した。

計画の漏洩に加え、戦力も劣るレジスタンスは為す術なく敗走し、市街西部へ撤退する。バッティは味方の残存兵力を散開させ、自身は味方の脱出を援護するためAC単機で市街西部に留まった。

殿を務めるバッティと企業との戦闘は熾烈を極めた。愛機「ヴェンデッタ」を巧みに操り、孤軍奮闘を続けるバッティであったが、企業に雇われていたある"傭兵"の攻撃によって損傷を受け、地下道へ逃亡。交戦した"傭兵"も主任の命令により追撃する。バッティは地下道で企業側ACと立て続けに交戦し、どうにか突破するも、先刻、損傷を負わされた例の"傭兵"の猛追を受けた。追い詰められたバッティは最終決戦兵器「オーバードウェポン」を起動するが、その直後に主任の奇襲を受けて死亡。作戦は失敗し、メンバーの大半を失ったレジスタンスは、再び地下への潜伏を余儀なくされることになる。

■戦況図





▲市街西部で激しい戦闘が行われた。



▲主任の手により破壊されたヴェンデッタの姿。

技術と情報網

かつて繁栄していた各種テクノロジーは、戦争の被害により、その大半が失われている。物資は欠乏し、工場も多くが焼き払われた。現在でも生産工程が比較的単純な武器や弾丸などはかろうじて製造可能だが、高度な技術を要するものは生産不可。特にACは難解な構造のため、基本的に発見したものに修理や改造を施して運用している。

通信に関する情報網は、汚染地域による移動制限があるため、広域での共有化はできていない。外部の世界を知るためには直接見るか、伝聞のほかに方法がなく、自分たちの身の周りのことしか知らない者がほとんどだ。過去の戦争についても、自分たちがこの地に取り残されたことは把握しているものの、戦争の詳しい原因を知るものは少ない。唯一ドン・タイレルだけは、過去の戦争に関する詳しい情報を掴んでいたと言われている。



▲ACの部品は貴重で、複数のACの部品を寄せ集めて使用している。

The Second Resistance Strategy

第二次反抗作戦

第一次反抗作戦から1年後。パッティの娘「フランシス・パッティ・カーチス」が新たなリーダーに就任する。彼女はまだリーダーとしては未熟であったため、かつてパッティの側近であった「レオン・ダンテス」が実質的に組織を運営した。一度大敗を喫したレジスタンスには以前のような戦力も覇気も残っていなかった。だが、地下に住む人々を解放するという目標を達するには、戦う他に選択肢がなかったのもまた事実であった。

レジスタンスは再度の大規模反抗作戦に向け、ミグラントと積極的な交渉を行う。ダンテスと旧知の仲であり、第一次反抗作戦の際にレジスタンスに物資提供を行っていた女性ミグラントの「ロザリィ」が、直接的な協力をすることとなった。また、ひとりの傭兵がレジスタンスに雇用される。その人物こそ、1年前の作戦でパッティと戦った 例の"傭兵"であった。その事実を知らないレジスタンスの面々は、かつてのパッティの敵であった"傭兵"を疑うこともなく、有能なACパイロットを得たことで作戦開始を決意。「第二次反抗作戦」が幕を開ける。

■第二次反抗作戦時のレジスタンスの行動進路



» 工作部隊の潜入

「第二次反抗作戦」におけるレジスタンス最初の目標は、シティが有する監視ユニットのコントロール施設の破壊であった。レジスタンスの工作部隊がコントロール施設のある高層区へと向かう間、低層区で例の"傭兵"を中心に編成された戦闘部隊が陽動作戦を行い、警備部隊の注意を十分に引き付けることに成功する。

工作部隊による破壊作戦が完了すると、戦闘部隊は工作部隊の脱出を支援すべく高層区へ移動。高層区へと続く地下道には、警備部隊が移動要塞とも言える装甲列車「EZ-06 ARGUS」を秘蔵していた。だが、整備中であったため、レジスタンスに攻撃することなく地下道を通過した。その後、レジスタンスは警備部隊のACに発見され、AC「警備部隊11番機」と"傭兵"が交戦する。狭い地下道内での戦闘の末、"傭兵"が警備部隊11番機を撃破。レジスタンス戦闘部隊は地下道の突破を果たした。


▲低層区での戦闘の様子。

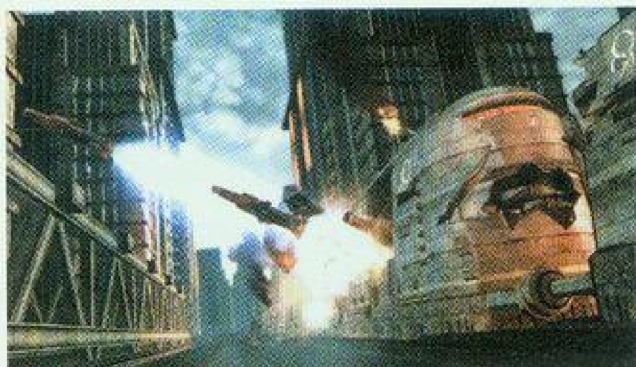
■戦況図



≫装甲列車を発進させる警備部隊

高層区に突入したレジスタンス戦闘部隊は、警備部隊の猛攻を受ける。市街には高機動型や支援型などの兵器が多数配備されており、重武装を施した装甲列車も動員されていた。警備部隊の戦力は圧倒的だったが、"傭兵"の活躍によって装甲列車を破壊。工作部隊の脱出ルートを確保した戦闘部隊は、別ルートからの高層区脱出を図る。

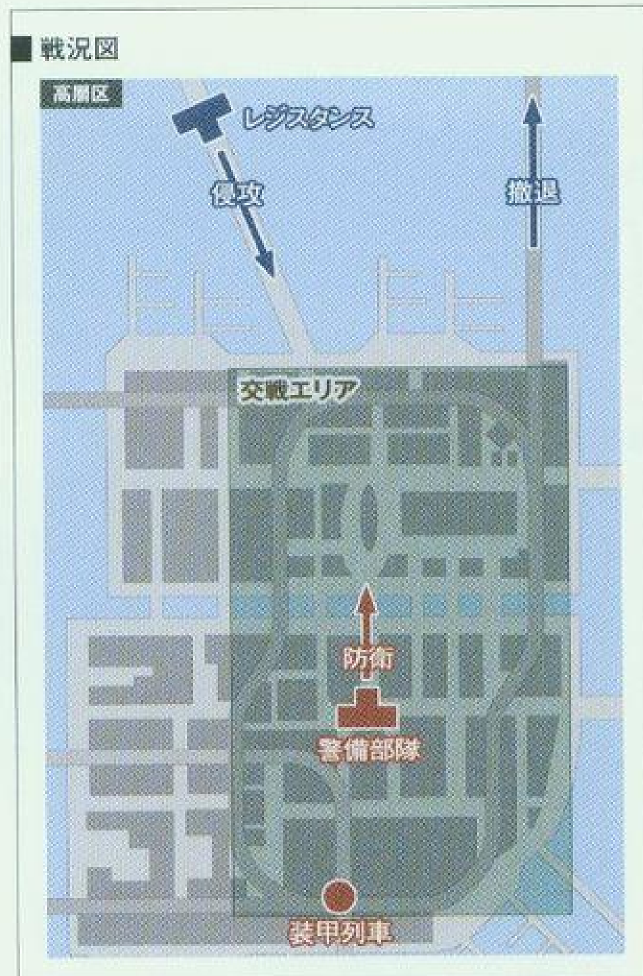
その移動中、レジスタンスの通話回線に割り込みが入る。その声の主は、かつてバッティを屠った企業の主任――。企業は、独自の技術により回線をハッキングしたのだった。主任は挑発的な言葉を発すると、装甲列車から多数のミサイルを射出して"傭兵"を集中攻撃する。後に「自律兵器」と名付けられる新型兵器「OOTHECA」の前に、レジスタンスは危機的な状況に陥るものの、"傭兵"はミサイル網をかいくぐり、高層区からの脱出に成功。企業は死地から生還した"傭兵"の実力を、この頃から警戒し始めたと推察される。以降は、企業から"傭兵"のみを狙った攻撃が頻発することも、上記を裏付けるものだ。



▲装甲列車の貨物車両から発射されるOOTHECA。



■戦況図



≫未確認巨大兵器の強襲

高層区での戦いから数日後。シティを抜け出したレジスタンスは、企業に対抗するための武器を入手すべく、汚染地域にある廃棄施設の探索を決行する。現地の地理に詳しいロザリィを道案内に、例の"傭兵"が護衛に就いた。探索区域では、小型自律兵器を撃退し任務を完了したものの、めぼしい収穫は得られなかった。

新たな武器の入手が必須のレジスタンスは、ロザリィの提案により更に危険な区域の探索を決行。そこで全長100mを超す、6つの脚を持つ巨大兵器「L.L.L」の襲撃を受けてしまう。戦うしかないと判断したロザリィは"傭兵"に望みをかけ、L.L.Lの情報を伝える。L.L.Lは強固な装甲を持っていたが、脚部を破壊して動きを止めることに成功。レジスタンス一行はAC用の武装を始めとした物資を入手して、汚染地域から離脱した。

なお、同時期からシティでは企業が代表の許可を得て軍備を増強する。企業は警備部隊の意向すら無視するようになり、街中に自律兵器を配備した。



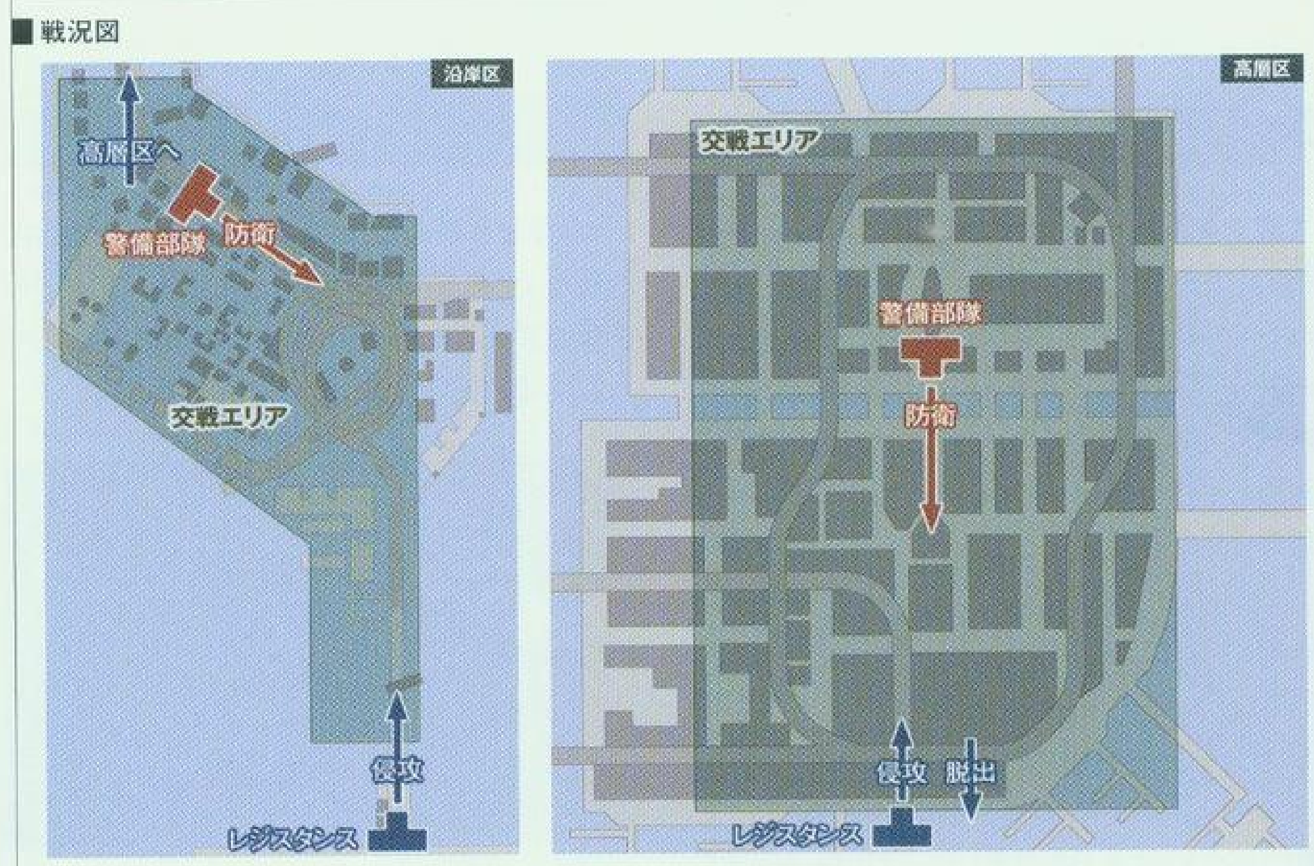
≫沿岸部での極秘作戦

戦力となる武器の入手に成功したレジスタンスは、数日後にシティ南部にある海上施設へと進撃した。目的は行政区への侵攻ルートの確保。実働を担当したのは例の"傭兵"だったが、情報の漏洩を防ぐため、作戦の詳細は知らされていなかったという。

"傭兵"は地下道を抜け、水没した施設が建ち並ぶ沿岸区へ到着。そこは企業に実権を奪われた警備部隊がパトロールを行っていた。"傭兵"は警備網を突破するも、鳥のような外見を持つ大型自律兵器「SCAVENGER」の攻撃を受ける。"傭兵"は、ロザリィの情報をもとにSCAVENGERを排除すると、高層区へ急行。高層区の警備部隊を殲滅し、行政区へ繋がる橋へのルートを確保した。



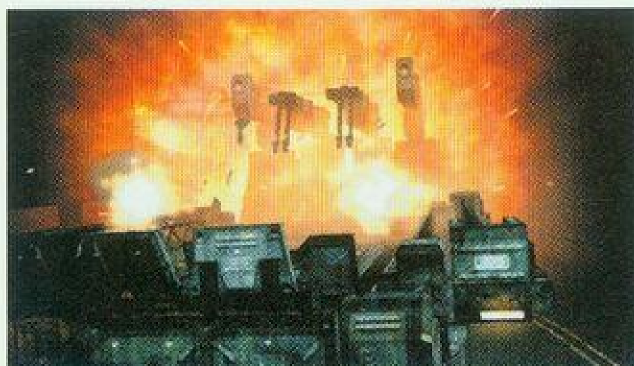
■戦況図



企業の再来

高層区での目標を達成したレジスタンスは、行政区の破壊工作を実行する作戦に移行した。

"傭兵"が合流のため海上施設へ向かう途中、ダンテスは沿岸区で敵部隊が待ち伏せしているとの情報をキャッチ。ダンテスはロザリィの部下「RD」にルートの確認を指示し、安全なルートから合流することとなった。しかし、RDは企業側のスパイであり、全ての情報はまたも企業側にリークされていた。合流地点の海上施設に到着したレジスタンスは、多数の警備部隊による襲撃を受けてしまう。"傭兵"は包囲網を強行突破し、警備部隊隊長のACと交戦。その最中、企業の主任が駆る「ハングドマン」も参戦するが、主任はこともあろうか味方であるはずの警備部隊隊長機をオーバードウェポンで狙撃する。続けて次のターゲットを"傭兵"に定めるが、"傭兵"はオーバードウェポンの連続射撃をかいくぐって接近し、主任のACを破壊した。なお、企業はこの戦闘で、またも通信回線に割り込み、"傭兵"に対して「消え去るべき敵」と告げたとの記録が残っている。



▲RDは警備部隊の攻撃をわざと受け、死亡したと思い込ませた。



■戦況図



行政区への侵攻と最後の作戦

"傭兵"が警備部隊と交戦している間、地上の工作部隊は行政区の送電施設を破壊していた。行政区を混乱に陥れた目的は、もちろん代表タイレルの拘束であった。"傭兵"も主任撃破後に合流し、自家発電装置が作動している防衛拠点を各個撃破して電力の復旧を阻止。作戦は最終段階に入り、いよいよダンテスが率いる地上の突入部隊が、代表の本拠地である塔を目指す。

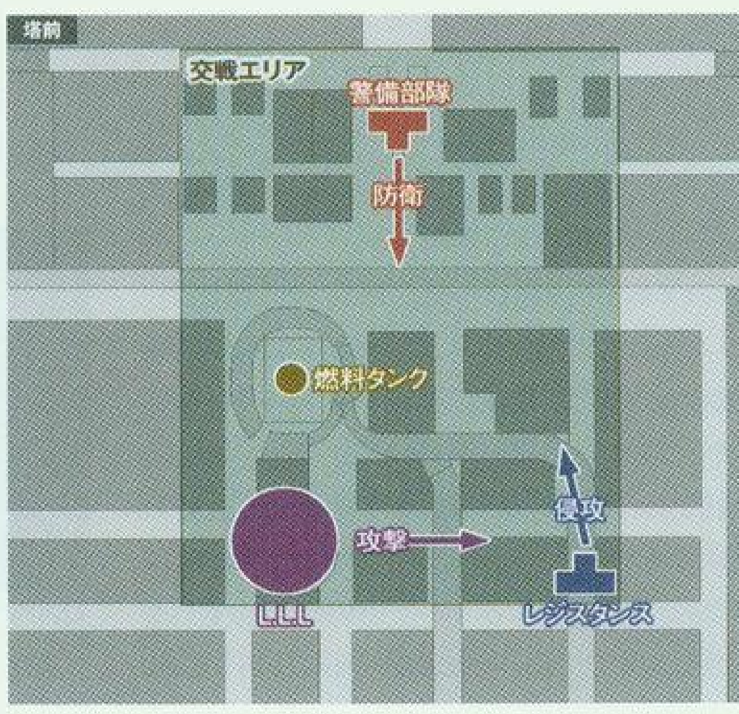
レジスタンスの攻撃に対して企業は巨大兵器L.L.Lを市街地に投入し、シティ防衛部隊も残存兵力を集結させて徹底抗戦の構えを見せる。"傭兵"は敵防衛部隊の激しい戦闘により損傷したが、その甲斐あって突入作戦は成功。代表拘束の報を受け、レジスタンスの勝利かと思われたその矢先、企業が突如、シティへの無差別攻撃を開始する。タイレルもレジスタンスも想定していなかった、企業による裏切り行為。シティ各所は崩壊を始め、拘束されたタイレルとダンテス率いるレジスタンスの突入部隊も炎の渦に包まれた。かろうじて難を逃れたレジスタンスの残存部隊はフランシスの命令を受け、混乱渦巻く戦場からの脱出を試みる。



▲市街に運ばれた巨大自律兵器。

■戦況図





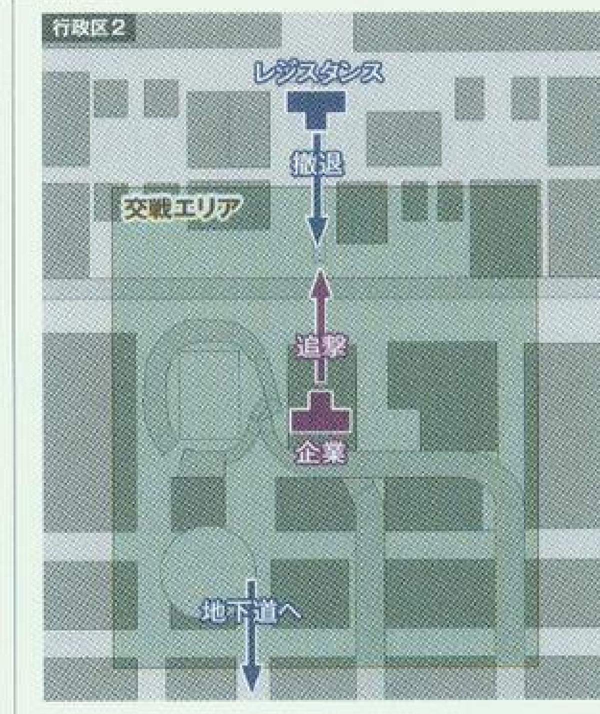
シティからの脱出

残存兵力を集め、崩壊するシティからの脱出を図るレジスタンス。地下道から行政区を抜けようとする"傭兵"の前に、パッティが搭乗していたヴェンデッタと同型のAC「ヴェンジェンス」が立ちはだかる。そのACの搭乗者は、海上施設で死亡したと思われていたRDであった。このとき"傭兵"は、RD、そして主任のACと立て続けに交戦。行政区の崩壊によりRD機には撤退されたようだが、主任のACを撃破した記録は残っている。なお、音声会話記録からは、企業がRDを寝返らせたことも判明した。

■音声会話記録(抜粋)

主　任:RDって言ったっけ、彼。
ロザリィ:アンタが、RDをそそのかしたのね!?
主　任:彼、一種の天才ってヤツだよ。自分で気づいてないけど。今はまあ、あんなもんかな。

■戦況図



≫逃走と決戦

仲間の脱出を見届け、"傭兵"のACもロザリィのヘリに係留されて脱出を試みる。だが、低層区上空を通りかかったとき、突如ロザリィ機が狙撃される。狙撃手はRD。RDの狙撃に気付いたロザリィが"傭兵"をかばい被弾したのだ。ロザリィは墜落前にACを切り離し、地上に降りた"傭兵"は、姿を現したRDと対峙。怒りを覚えるフランシスが挑発的にRDの敗北を予告すると、その言葉は現実のものとなる。裏切りの果てに、RDは死亡した。その戦いを見たフランシスは、これまで死地を何度も切り抜けた"傭兵"の持つ底知れぬ力に恐怖と不安を抱きつつも、その恐怖とともに生き抜くことを決意するのだった。

戦いが終わった一行に、企業より通信が入る。それは死亡したと思われていた主任による、"傭兵"への挑戦メッセージであった。企業と"傭兵"の最終決戦は、もはや避けられない状況となっていた。



▲"傭兵"とRDとの死闘は、"傭兵"の勝利で幕を閉じた。



≫企業の追撃

シティを脱出したフランシスたちは、かつて訪れた汚染地域で、企業の追撃に遭う。フランシスたちの前に現われたのは、人と鳥の姿を重ね合わせたような外見をした、可変型自律兵器「EXUSIA」。規格外で圧倒的な戦闘力。視認すら困難なスピード。EXUSIAの攻撃の前に追い詰められる"傭兵"だったが、死闘の末に辛くもこれを撃破した。

この戦闘での音声記録からは、興味深い発言が多く残されている。交戦前は、主任が「人間の可能性を試す」という主旨の発言をしており、交戦後はドーリーが「完全なプログラムを作り上げる時間が必要」と述べている。主任やドーリーが人間ではない存在であることをほのめかすような言葉だが、今も真相は解明されていない。企業からの情報発信の記録はこれが最後である。



EXUSIA

Battle After the Collapse of the City

シティ崩壊後の戦い

第二次反抗作戦から2年後――。支配者であったタイレルを失ったシティでは、警備部隊の残党やミグラントが、物資や領地を巡って抗争を続けていた。その光景は、シティ統治前の不毛な時代への回帰を如実に現していた。

レジスタンスは戦力の大部分を失ったこともあり、第二次反抗作戦後に解散する。それ以降、フランシスはロザリィとともにミグラントとして活動していたが、ある日、シティを訪れる。そこには、再びフランシスに雇われた、あの"傭兵"の姿もあった。一同はシティ跡でのさばるミグラントや汚染地地域で自律兵器と戦闘を繰り広げる。また、"傭兵"はシティの崩壊から生き延びた凄腕のACパイロットとして、ミグラントの間では名の知れた存在になっていた。それゆえに"傭兵"を撃ち倒し、名を上げようと挑んでくる輩は後を断たず、度々交戦している。やがて一行は、ロザリィを狙う傭兵の斡旋組織「MoH」と、"傭兵"に戦いを挑む謎の戦闘集団「ゾディアック」という、ふたつの勢力からも狙われることになったのだ。



▲ミグラントの襲撃を受ける"傭兵"。

≫MoHとロザリィの抗争

ミグラントとの戦いを続けるフランシス一行に、MoHの部隊は突如攻撃を仕掛けてきた。その目的は、同行しているロザリィの殺害。これは彼女の姉「リーガン・ストラトフォード」の指示によるものだった。ストラトフォード家は、かつてMoHの実権を握っていた一族。その創始者の娘であるリーガンは私怨から妹のロザリィ、本名「コーデリア・ストラトフォード」の命を狙っており、妹の殺害と併せて例の"傭兵"の力を我が物にしようと目論んでいたのだ。このリーガンの意図を察知したロザリィは、フランシスにリーガン率いるMoH部隊の討伐を依頼する。

MoH部隊との全面抗争は、"傭兵"の活躍により、フランシス側が優勢となる。送り込まれるMoHの刺客を次々と撃破し、最後の戦闘では、リーガンの腹心「オズワルド・ウォリクシャー」のAC「バウンサー」にも勝利した。その光景を後方から確認したリーガンは脱出を図ろうとしたが、突然の悲運に見舞われる。ゾディアックの1機が彼女のヘリを撃墜したのだ。とはいえ、ゾディアックにはリーガンを狙う特別な理由はなく、彼女の死は不慮の事故と考えられている。



▲ゾディアックの攻撃により撃墜されるリーガンのヘリ。

≫ゾディアックの強襲

シティが崩壊する以前から各地で無差別に戦闘行為を繰り返していた正体不明の集団・ゾディアック。MoHからは要警戒対象として扱われていたこのグループは、目撃報告から全12機と想定されており、12星座をモチーフとしたエンブレムから「ゾディアック」と呼称された。そのゾディアックに例の"傭兵"が標的として認識されたのは、遭遇した1機のゾディアック所属ACを撃破したことによる。

だが、不可解なことにゾディアックのメンバーの一部は遭遇当初、例の"傭兵"を明確な敵とは認識していなかったようだ。実際、メンバーのエースと思われる「No.8」は、フランシスたちに「貴様らは敵か」といった質問を投げかけている。このことから各機は、ゾディアックの指揮官「アンジェリカ」の指示に従っているだけだと推察される。さらにNo.8は再遭遇時に、「勝つことのみが我らの存在する意味」「我が強さを乗り越えるというならばミッションは失敗する」と、ゾディアックの存在意義と思しき危険な発言もしている。この言葉を聞いたフランシスが、彼らを討伐する決意に至ったのも無理はない。

フランシスたちがゾディアックという名称を知るのは、MoHのリーガンが死の直前に、その名前を叫んだことがきっかけだった。情報を集めたフランシスたちは、ゾディアックの出現予想地点に先制攻撃を仕掛け、これを倒す。採油施設で最後のゾディアック2機を例の"傭兵"が撃破すると、アンジェリカのヘリは突如自壊し、ゾディアックは壊滅する。アンジェリカの自爆行動は、ゾディアックの敗北による自身の目的の喪失。つまり、生存価値の喪失によるものと考えられている。

なお、ゾディアックに関しては、最近入手した資料により、「デザインド」という、人為的に人間の戦闘能力を高める研究の実験体であることが判明した。彼らは過去の時代の生き残りであったとされる。

■ ゾディアックの出現地点及び"傭兵"との交戦記録



A Subsequent World

その後の世界

ゾディアックを殲滅したフランシスと"傭兵"たちの正確な記録はここまでしか存在しない。その後は安息の地へ旅立ち、そこには"傭兵"も同行したとの情報もあるが、いずれも不確かだ。

彼女らがその生死を賭けて戦ったシティ。ここではミグラント同士の抗争が現在も日常的に起きている。ここに生きる人々の中から、いつの日か統治者が現われ平和が訪れるのか。それとも、滅亡するまで戦い続けるのか。それは、誰にもわからない。

そして主任の言っていた「人間の可能性」とは何だったのか？　ひとつだけ言えるとするなら、シティでの激戦をくぐり抜けた例の"傭兵"の超人的な戦闘力は、人間の可能性を具現化した例であるということだ。企業とゾディアックという、過去が生み出した脅威に打ち勝った事実は、衰退する未来に抗う一抹の光なのかもしれない。


▲ミグラントたちの戦いは現在もまだ続いている。





愚かしい戦いは終わることなく繰り返される。ある者は言った。「生きる事とはすなわち闘争である」と。

＞組織

ORGANIZATION

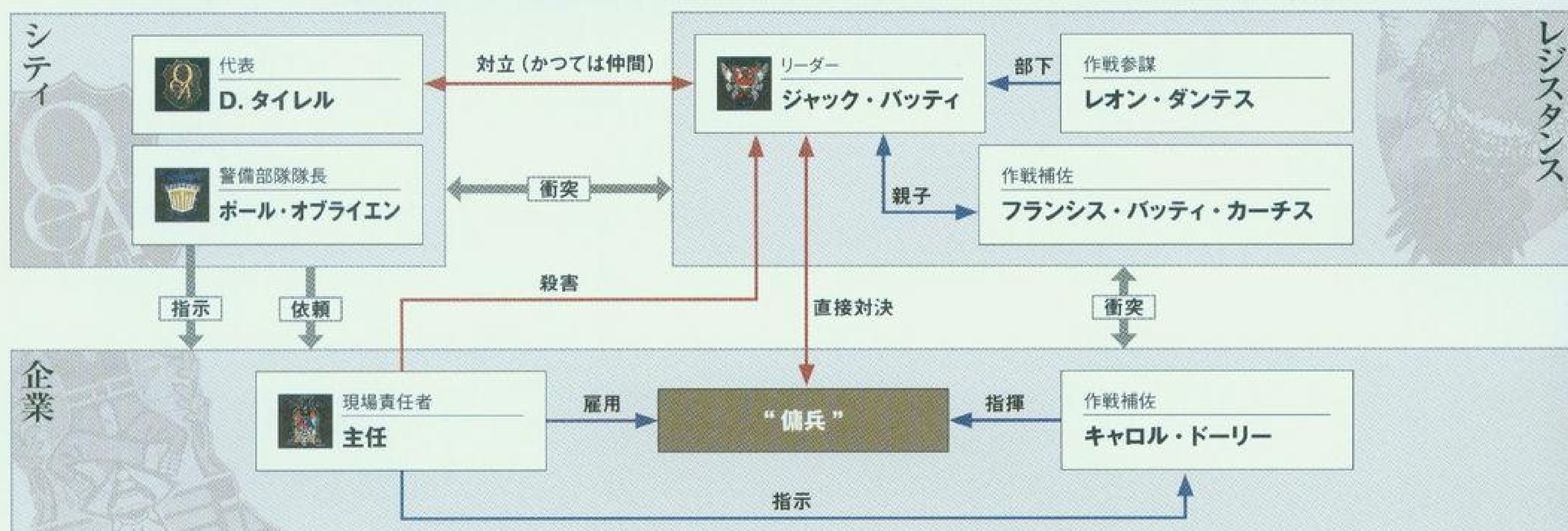
第一次反攻作戦から「シティ」の崩壊を経て、秩序は失われた。この混乱の時代を駆け抜けた組織とそこに生きる人々は、時代と共にその関係を変えていった。彼らの相互関係を理解し、行動や思惑を紐解くことで、隠された真実を見極めてほしい。

Organization outline

勢力相関図

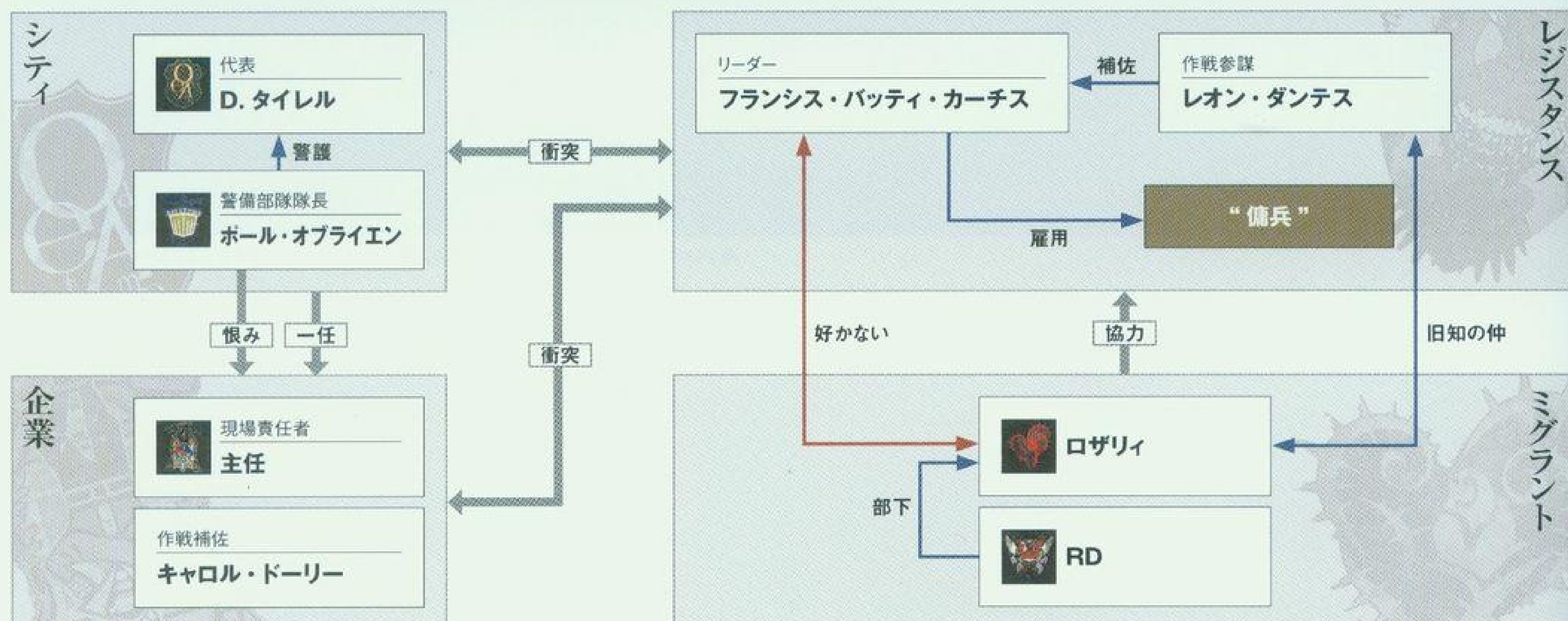
第一次反抗作戦時

シティと企業、そしてレジスタンスの対立構図。"傭兵"は作戦当時、企業に雇われており、レジスタンス討伐の任務に就いていた。



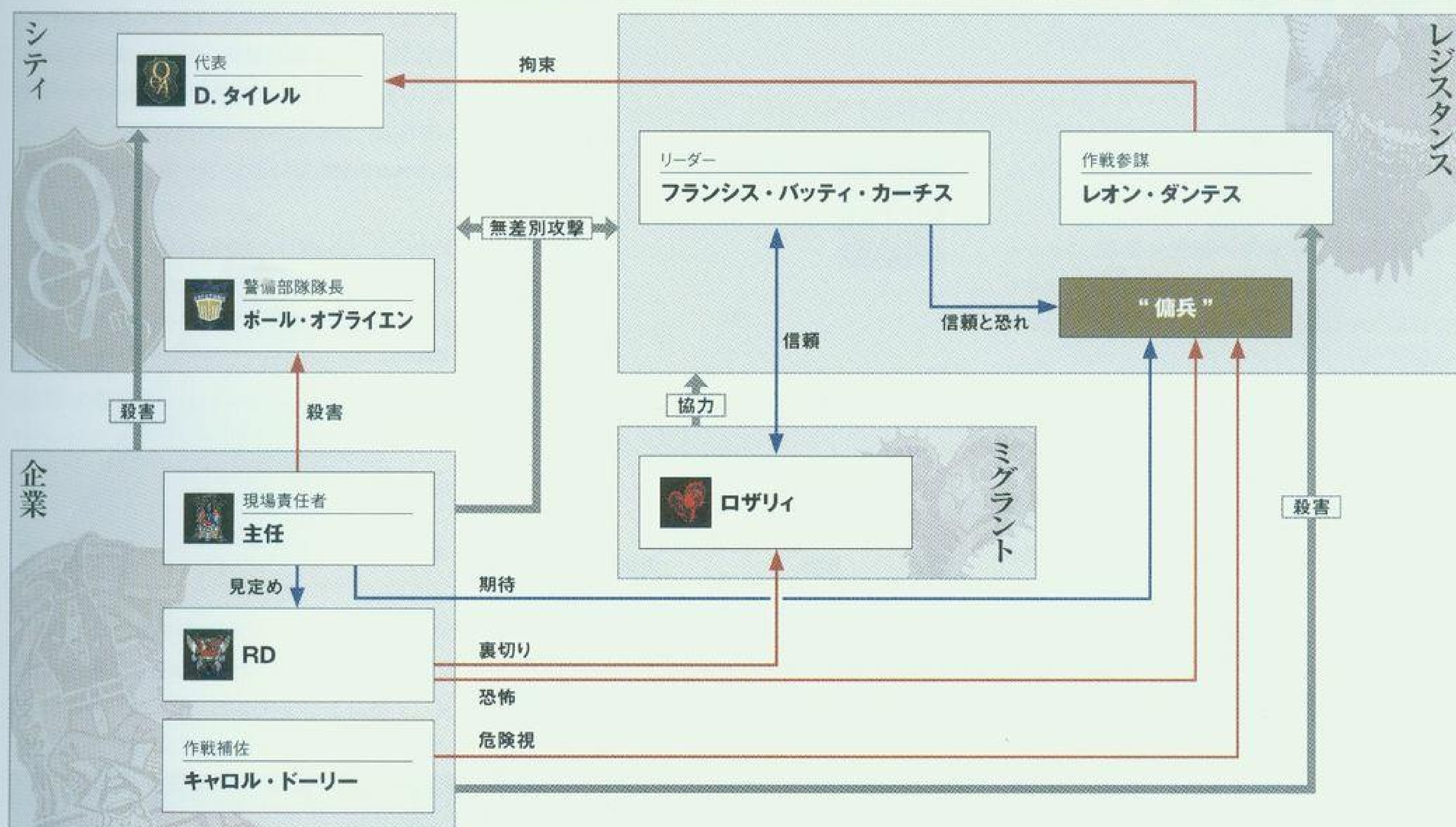
第二次反抗作戦開始時

対立構造にこそ変化はないが、レジスタンスの協力者として一部のミグラントが参戦した。この時期で"傭兵"はレジスタンス側に雇われている。



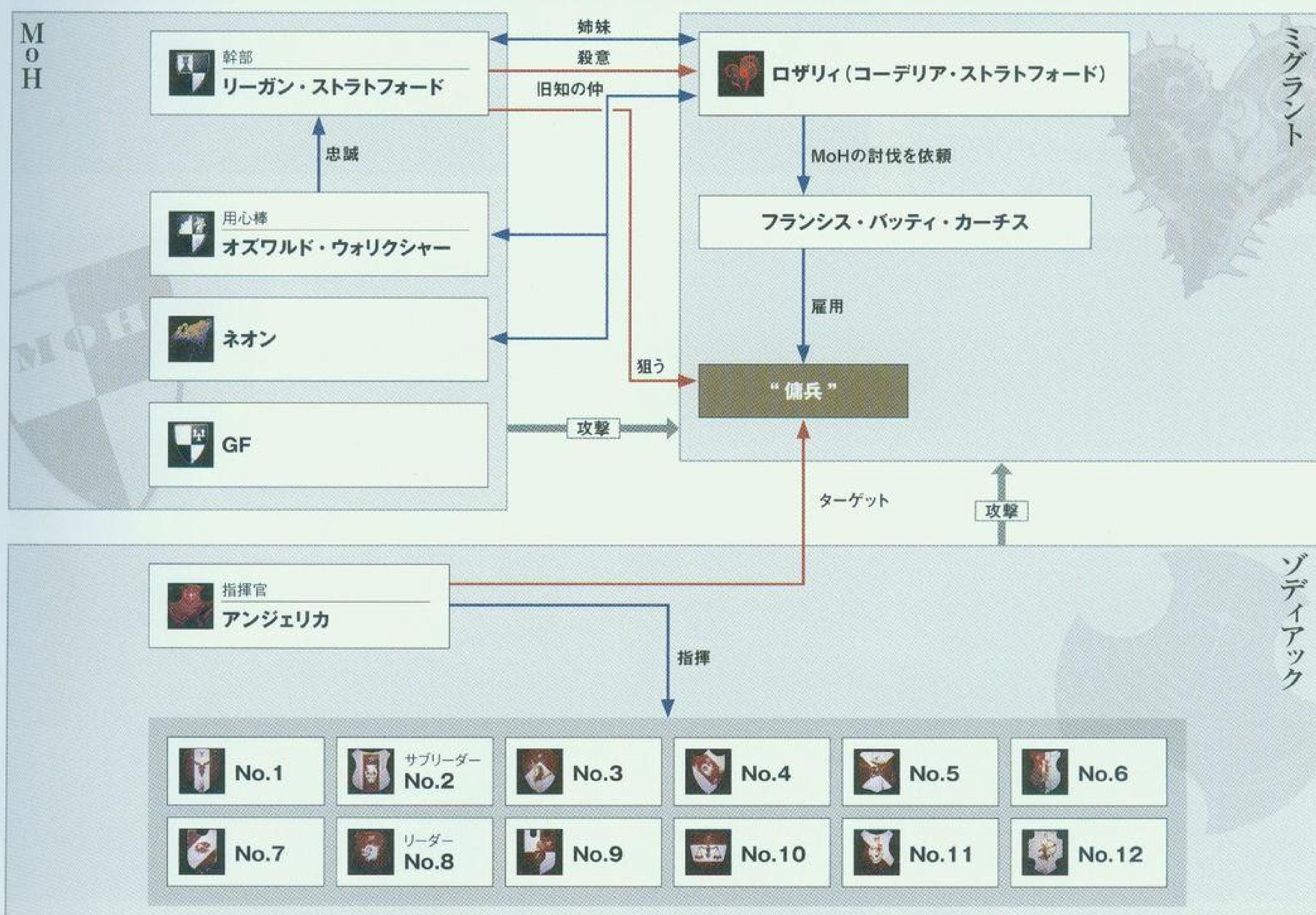
第二次反抗作戦終盤

企業がシティとレジスタンスを無差別攻撃した時期。RDを企業側に引き込むなど、企業側の強大な力が明確にわかる状態となっている。



第二次反抗作戦終結後

レジスタンス、シティ共に壊滅して企業も姿を消したことから、状況は様変わりした。MoHやゾディアックといった勢力がフランシスたちを狙う。



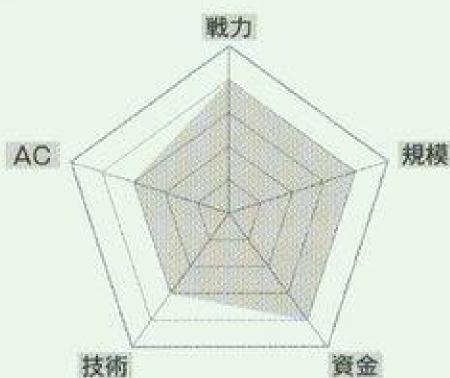
CITY シティ

生存可能地域にあった大都市。遙か過去には固有の名称があったようだが、すでに記録は風化し、単に「シティ」と呼ばれていた。「ドン・タイレル」統治時は徹底した民衆の管理が行われており、街中には監視ユニットや警備部隊が常時警備。さながら軍事要塞と化していた。また、厳格な身分制度のもとで統制された社会体制も特徴的。身分はタイレルに近い位置にいる関係者が上層民として扱われ、それ以外の大半が下層民となる独裁的なもの。身分によって移住区も住み分けられ、下層民であるほど劣悪な生活環境に追い込まれた。現在はシティが壊滅したため、かつてのような街としての機能は持たない。しかし廃墟からは、この世界に関するさまざまな重要なデータが発見されている。

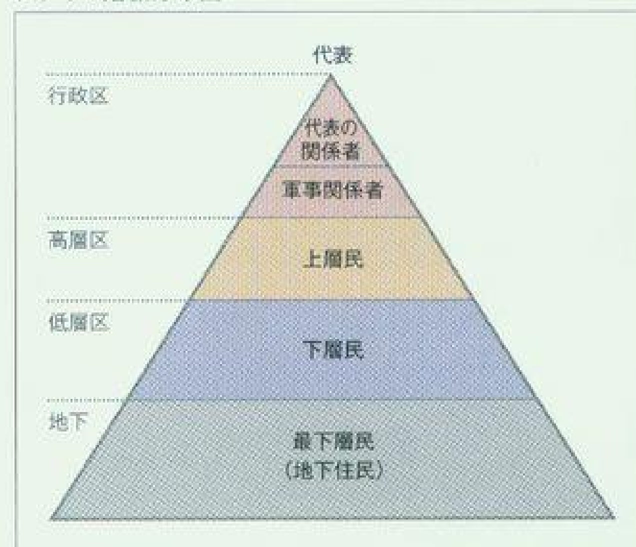
DATA



代表者:ドン・タイレル
本拠地:行政区
活動内容:独裁政治



シティの階級分布図



》経歴

タイレルが権力を得る前のシティは統治者がおらず、複数のミグラントの対立による混乱状態が続いていた。やがてミグラントとして活動していたタイレルが豊富な物資を背景に一大勢力を形成。わずか数年でシティ内で大きな権力を得る。その後、タイレルはシティ住民の隔離政策を断行し、大勢の人々をシティ外へと追放した。隔離政策の完了後、シティの支配体制を確立。しかし、その独裁体制は一部の民衆から反感を買い、やがて代表打倒を掲げたレジスタンスによる反抗作戦のきっかけとなる。一度はレジスタンスを返り討ちにしたものの、1年後に起きた再戦の最中にシティは壊滅し、タイレルは死亡。現在は再び無秩序な状態となっている。



▲代表が権力を握ってからは、レジスタンスとの抗争で、街のあちこちが損壊していった。



▲行政区の中心部付近にそびえ立っていた「塔」。タイレル存命時は、非常に強固な警備システムが敷かれていた。

》治安維持

タイレルは自身の身の安全と、反抗グループのテロや抗争の鎮圧を目的に警備部隊を設立。警備部隊はかつての戦争で使われていた兵器を扱い、武力を以て街の治安維持を図った。また、街中では監視ユニットの配備や監視塔の建設も行い、万全な警備体制を構築していた。

地下住民によるレジスタンス組織が大規模な反抗作戦を開始すると、タイレルは戦闘集団「企業」と契約し、街の警備を増強。その後企業が実質的な権力を掌握し、警備部隊は失脚した。シティ壊滅後、生き残った警備部隊残党は強盗団のような活動をし、ミグラントと度々衝突している。

警備部隊

警備部隊はポール・オブライエンが指揮する代表直属の部隊で、一般民衆の間では畏怖の対象となっていた。低層区部隊、行政区部隊など、シティの区域ごとに担当部隊が配属され、統率のとれた戦力は確かなものであった。なかでもエリートクラスの部隊員はACを扱い、機体が与えられた順番で部隊番号が決定。また、部隊員共通のエンブレムには、シティのロゴと同じ「ODI ET AMO（私は憎み、そして愛する）」の文字が刻まれていた。



》経済・生活

タイレルの統治時代、シティに住む人々は最低限の生活保障こそされていたものの、完全な自由を与えられてはいなかった。徹底的な管理体制下に置かれ、物資や食料は配給制で、娯楽も存在せず、民衆はただ生きることに注力せざるを得ない状況に追い込まれる。当然、そのような厳しい生活に不満を感じる者もいたが、地下に送られることを考えれば、反抗する気にもならなかったのだろう。

なお、シティ内には工業施設があり、生活に必要最低限の物資はそこで生産していた。また、シティのような大都市はほかの地域にもいくつか存在しているが、代表のような支配者がいることは希有で、ほとんどの街は無法地帯であったと思われる。


▲監視塔が見張る低層区。第二次反抗作戦で戦闘が激化したため、荒廃は免れなかった。

PROFILE 001
ドン・タイレル

性別:男　**年齢**:50代　**役職**:代表

CAREER

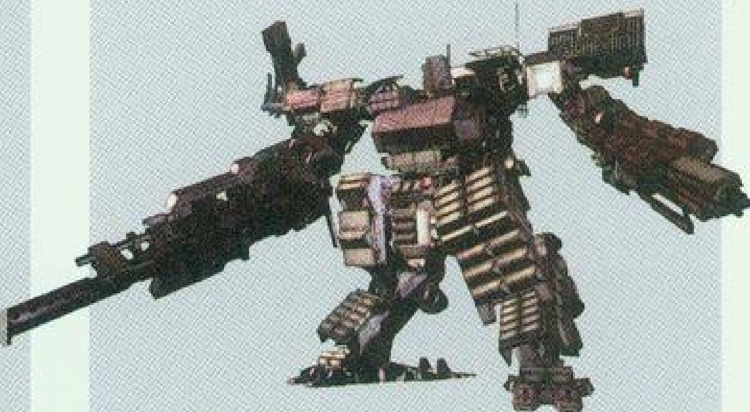
- 約65年前　幼少時に武闘派のミグラントグループに拾われる
- 約45年前　バッティと出会い、仲間となる
- 約40年前　バッティグループ壊滅。汚染地域を探索
- 約35年前　シティへ帰還し、一大勢力を形成
- 約32年前　バッティと再開、行動を共にする
- 約28年前　無法地帯だったシティを統率、独裁支配の開始
- 約23年前　第一次反抗作戦勃発。企業と契約して勝利
- 約22年前　第二次反抗作戦時、企業の手により死亡

無法地帯だったシティを統率した支配者。他人を信頼することに懐疑的で、極めて刹那的な価値観を持っていた。彼が青年時代、所属していたミグラントグループが内部抗争によって分裂、瓦解すると、その混乱に紛れてACを手に入れ、はぐれ者のミグラントとなる。その後、「ジャック・バッティ」という男が率いる強盗団の襲撃によって、所有していたACを奪われるが、機体の操縦を教えることを条件として生き延び、そのまま行きずりでバッティの仲間となった。ミグラントとしての経験と知識を生かし、次第に強盗団の中核的存在となっていく過程で、初めて彼は自らの存在に意味を見出した。しかし、あるとき起こったミグラントグループの抗争で仲間を失い、バッティとも離ればなれになる。その絶望が彼に力の持つ意味を認識させると共に、失われた安息の奪還を決意させ、それが次第に、シティの統一という野望に繋がったと考えられる。

ミグラントとして活動を再開した彼は、危険度の高い汚染地域深部への探索を強行。多くの成果と共に生還し、一躍注目を集めた。それから、強引かつ狡猾な手段でさまざまなミグラントグループを取りまとめ、数年でシティ屈指の勢力となる。しばらくしてバッティと再会すると、活動を共にし、ついにシティの統一を達成する。タイレルは当時の物資量ではシティの住民全てを賄うキャパシティがないことを把握しており、住民の隔離政策を決断。これは全ての住民が過酷な状況で生き、場合によって滅びるよりは、一部でも確実に生き残るほうがよいという選択をとった結果であり、彼なりに未来を考えた最適の行動であった。しかしタイレルはそのやり方を受け入れられないバッティと対立、彼にレジスタンスを結成させる原因になる。同志であったはずのバッティの反目という事実は、彼の精神にヒビを入れ、周りへの態度をより硬化させる。その後、第二次反抗作戦時にレジスタンスに拘束され、同時に企業の無差別攻撃で死亡した。

PROFILE 002
ポール・オブライエン

性別:男　**年齢**:30代　**役職**:警備部隊隊長



代表の親衛隊とも言うべき、シティの警備部隊の指揮官。一見代表に忠誠を誓っているように見えるが、実際は己の保身にしか関心のない、人間的には矮小な男。ただし、現場レベルの指揮官としては相応の実力を持っていた。

レジスタンスの鎮圧にあたっていたが、同じくシティの護衛を任された企業と対立。第二次反抗作戦時は警備部隊の役割を企業に奪われたあげく、例の"傭兵"の存在や部下の無能さに苛立ち、強い憎しみを露わにする。結果、自身が出撃して"傭兵"と交戦するも圧倒され、さらに主任の意図的な誤射により殺害された。

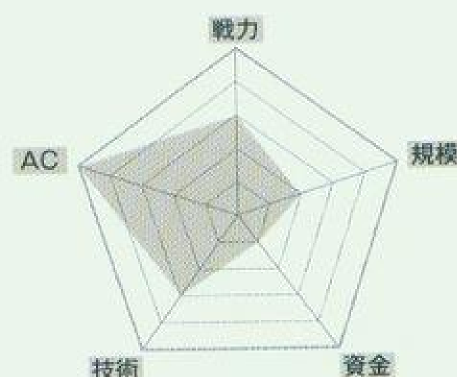
RESISTANCE レジスタンス

シティの地下に住む最下層民により結成された武装グループ。結成者はドン・タイレルの元相棒だったジャック・バッティ。タイレルの独裁を打倒することを目的とし、小規模なテロ活動のほか、2度に渡り大規模な反抗作戦を行う。シティ地下の地理を把握していたため、地上への潜入ルートを独自に確保でき、それを利用した奇襲作戦や破壊工作を得意とした。第一次、第二次反抗作戦共に敗北しており、その結果メンバーの大多数が戦死。これ以降組織的な活動を行っていない。

DATA



代表者： ジャック・バッティ（初代）
フランシス・バッティ・カーチス（2代目）
本拠地： シティ地下
活動内容： 地上への攻撃





▲第一次反抗作戦時、企業と衝突するレジスタンス。



▲戦いには白兵戦要員も多く投入された。

》経歴

タイレルによる隔離政策の際に、シティへの居住を許されず追放対象となった地下住民たち。彼らは使われていない地下鉄道や下水道へ逃げ込み、廃材などを利用して住居を構えた。当然地下にはライフラインは配備されておらず、狭い空間に対して人口密集度も高いため、環境は劣悪そのもの。混沌としたスラムと化していた。タイレルは彼らが地下で生活している状況を把握していたが、地上の住民を生存させることのみを考えていたため、地下へは一切関与していない。後にレジスタンスのリーダーとなるバッティは悲惨な地下住民の生活に衝撃を受け、タイレルに強い怒りを覚える。この怒りが、地下から脱するための反抗組織、レジスタンスの結成に至ったのだ。

大規模な反抗作戦に向け物資を揃え、決起したレジスタンスだが、企業という大きな戦闘力に敗北し、リーダーであるバッティと多数のメンバーを失う。1年後、バッティの義理の娘であるフランシスがリーダーとなり、第二次反抗作戦を計画。前回の作戦時より戦力の劣るレジスタンスでは、勝機はなく玉砕覚悟の作戦と思われていたが、ひとりの"傭兵"の活躍によりレジスタンスにも希望が見え始める。結果、戦局を覆して代表の拘束に成功するも、その直後に企業がシティに無差別攻撃を開始。シティもろとも多くのメンバーが巻き込まれてしまった。生き延びた元レジスタンスは四散し、生存可能地域を渡り歩くなど、ミグラントのような活動を続けている者が多い。



▲企業の無差別攻撃を受け、レジスタンスは壊滅した。

ジャック・バッティの人望

戦闘能力の高さだけではなく、人間性もレジスタンスメンバーから支持されていたジャック・バッティ。かつて強盗団のリーダーであった経歴を持つものの、情け深い一面があり、そのときに抱いた感情をそのまま行動に移す性分であった。孤児となったフランシスを引き取ったり、タイレルの独裁体制については誰かが犠牲になるやり方を許さず猛反発した。感情的すぎる部分は、率いる集団の存続を第一と考えるべきリーダーとしては不適格かもしれない。だが、むき出しの心から溢れる「熱」のようなものに、住民は感化されていった。その壮絶な人生の幕引きも、仲間を助けようとして自分を犠牲にした結果の戦死であった。



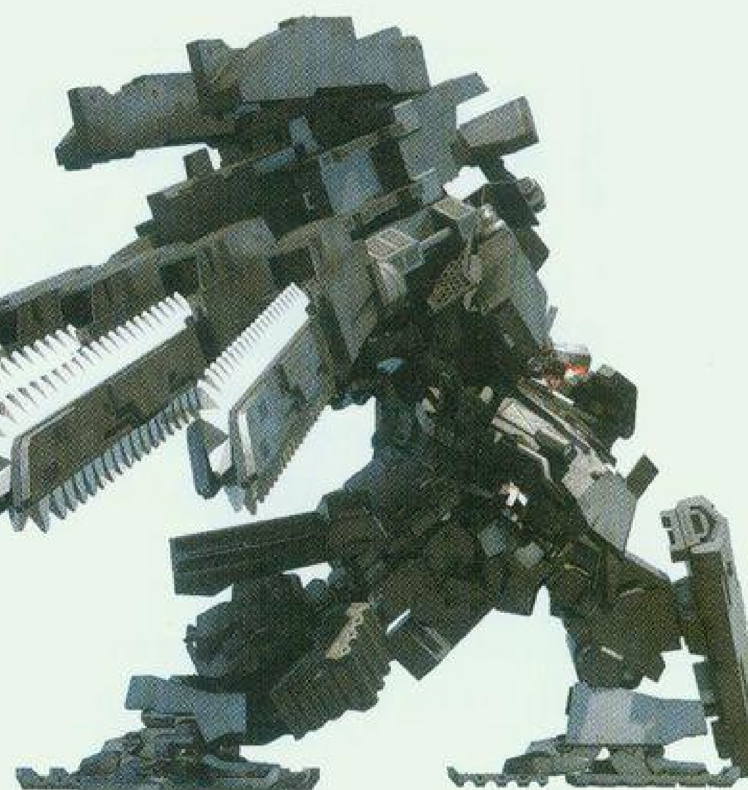
▲地下道に作られた住居。トタンや廃材などを利用しており、とても家とは呼べるものではない。

》戦力

レジスタンスもシティと同様に、ミグラントから兵器を仕入れている。そのため防衛型や狙撃型など、警備部隊がおもに使用する兵器と同タイプのものが多く見られる。ミグラントとの取引には、地下で回収した物資や、テロ活動で破壊した兵器のスクラップが充てられていたようだ。しかしレジスタンスはシティと比べるとどうしても戦力規模で劣る。

それをカバーする目的で作られたのがオーバードウェポン「グラインドブレード」だ。敵を一撃で屠る性能を備えた武器として、バッティのAC「ヴェンデッタ」に取り付けられたが、起動直後に撃破されてしまう。その後は、ヴェンデッタを改修した「ヴェンジェンス」に搭乗したRDが使用している。

ACを扱う者はバッティ以外にもわずかに存在したようだが、大きな活躍を見せた者はいない。とはいえ、純粋なレジスタンスメンバーではないものの、第二次反抗作戦で地上戦闘部隊として参加した"傭兵"は、たった1機で一個部隊以上の戦果を上げている。



グラインドブレード

PROFILE 003

"傭兵"

役職:傭兵

CAREER

- 約23年前　第一次反抗作戦勃発。傭兵として企業側で参戦
- 約22年前　第二次反抗作戦勃発。レジスタンス側に参戦
- 約20年前　MoH、ゾディアックと交戦

第二次反抗作戦でレジスタンスを勝利目前まで導いた傭兵。過去の経歴から名前までが一切記録に残されていない、詳細不明の人物である。その行動記録は第一次反抗作戦時から一部が確認できる。当時は企業側に雇われ、レジスタンスの追撃任務に参戦。その際バッティと交戦している。第二次反抗作戦では、敵対勢力であったレジスタンスに雇われることになり(バッティと交戦した事実はレジスタンスには伝わっていないと思われる)、"傭兵"は陽動や殲滅作戦など、地上部隊の主戦力として活動。従来ACによる襲撃は自殺行為以外の何ものでもない装甲列車や巨大兵器との交戦を、たった1機で行うなど驚異的な力を見せ始めた。その力は企業から危険分子として認識されるが、やがて企業から「人間の可能性」との評価をも受けることになる。最終的に、企業から「天才」と称されたミグラントのRDからの襲撃や、企業の猛攻をも打破した。

シティ崩壊後は「第二次反抗作戦を生き延びた凄腕の傭兵」としてミグラント間で有名になる。MoHやゾディアックにも標的とされ、次々と刺客が訪れるが、その全てを退けた。一連の激戦を終えた後も、フランシスに引き続き雇用されているようだ。



PROFILE 004

フランシス・バッティ・カーチス

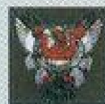
性別:女　**年齢**:20代　**役職**:2代目リーダー

CAREER

- 約40年前　父親が死亡、バッティに拾われる
- 約23年前　第一次反抗作戦勃発。現場補佐を務める
- 約22年前　レジスタンリーダーとなり第二次反抗作戦を決行
- 約20年前　ミグラントとして活動、MoHやゾディアックと出会う

ジャック・バッティの義理の娘で、第二次反抗作戦時は父の遺志を継ぎリーダーを務めた。リーダーとなった直後は決断力や冷静さに欠けたが、多くの戦いを経験したことによって、次第に指導者としての素質を開花させる。"傭兵"の底知れない力を「恐怖」と感じるなど、根本的には穏やかな性格の人物だが、一方で"傭兵"に信頼をおき、共に歩んでいく覚悟を決めていた。第二次反抗作戦の失敗後、ロザリィの先導によって新たな安住の地を求めて旅に出る。

PROFILE 005



ジャック・バッティ

性別:男　**年齢**:50代　**役職**:初代リーダー
AC名:ヴェンデッタ



CAREER

- 約60年前　両親を失い、シティで強盗団として活動
- 約45年前　タイレルのACを奪い、彼を仲間にする
- 約40年前　自身の強盗団が壊滅。傭兵として活動
- 約32年前　タイレルと再会し、活動を再開
- 約28年前　タイレルから離反し、レジスタンス結成
- 約23年前　第一次反抗作戦決行、主任の手により死亡

レジスタンスの初代リーダーにしてフランシスの養父。少年のころから強盗団として活動していたが、タイレルが所有していたACを強奪したことをきっかけに、傭兵となる。仲間となったタイレルの助力もあり、率いていたグループはシティ内で一目置かれる存在となった。しかしこのグループは、大規模なミグラントグループ同士の抗争に巻き込まれて壊滅。その後は、死亡した仲間の娘であった少女フランシスを連れて、孤高の傭兵として生きていく道を選ぶ。

数年後、シティ屈指のミグラントグループの長となったタイレルと再会。彼の右腕としてシティの統一に協力するが、その独善的かつ手段を選ばないやり方から、ことあるごとに衝突を繰り返す。タイレルが実質的なシティの支配者である「代表」となった後、反抗勢力の鎮圧任務の最中に突如部隊から離反、そのままシティの地下へと逃亡する。そして地下の住民をとりまとめてレジスタンスを結成後、反抗作戦を決行。AC「ヴェンデッタ」を駆り、企業が送り込んだ多くのACを撃破するも、企業の主任の不意打ちに遭って死亡した。

PROFILE 006

レオン・ダンテス

性別:男　**年齢**:40代　**役職**:作戦参謀

CAREER

- 約32年前　バッティと交戦し、敗北
- 約30年前　バッティと再戦、瀕死の重傷を負い、ロザリィに救われる
- 約28年前　レジスタンスに参加、バッティの右腕として活動
- 約23年前　第一次反抗作戦勃発。作戦参謀を務める
- 約23年前　第二次反抗作戦時、企業の手により死亡

かつてはシティ内でも武闘派で知られていた、とあるミグラントグループのエース。しかしシティにおける抗争劇の際にバッティに二度破れた結果、組織内での地位を失い最下層民として生きていた。そして数年後、レジスタンスの活動に参加。後にリーダーがバッティであることを知るが、ダンテスに復讐の意思はなく、忠実な部下としての道を選んだ。バッティの死後、第二次反抗作戦を計画。未熟なフランシスに代わり現場指揮を執る。作戦終盤ではタイレルの本拠地に乗り込み制圧するも、企業の攻撃により死亡した。

MIGRANT ミグラント

ミグラントとは、生存可能地域を行き来し、交易を生業とする運び屋たちの総称。彼らの多くは利益にのみ忠実で、金品や貴重品を得ることを目的として生きている。そのため、生活必需品を運び人々を助ける行商人としての役割と、武器や弾薬を取り扱い、争いを助長させる死の商人としての一面も持ち併せる。ほかにも、汚染地域に出向き、過去の戦争に使われていた物資を探し求める者もいる。

また、ACを操縦できる者であれば、自分の力を商品とし、傭兵としての活動を生業とするケースも多い。傭兵は依頼があれば現場に出向き、一時的な戦力として活動。依頼主はレジスタンスなどの組織体の場合もあれば、抗争に向けた人員や探索の護衛を必要としたミグラント個人の場合もある。

なお、ミグラントは気の合う者同士で徒党を組んで活動することも多いが、それ以外にも共通の目的を持った組織体として形成されることがある。その代表が複数のミグラントグループの連合にあたるMoHのような存在である。

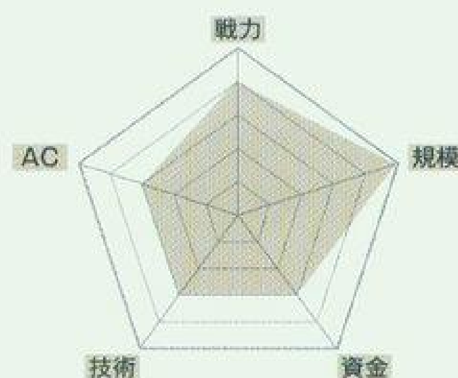


▲ミグラントのおもな移動手段となる大型ヘリ。

DATA



代表者：—
本拠地：—
活動内容：汚染地域の探索、物資の売買、傭兵



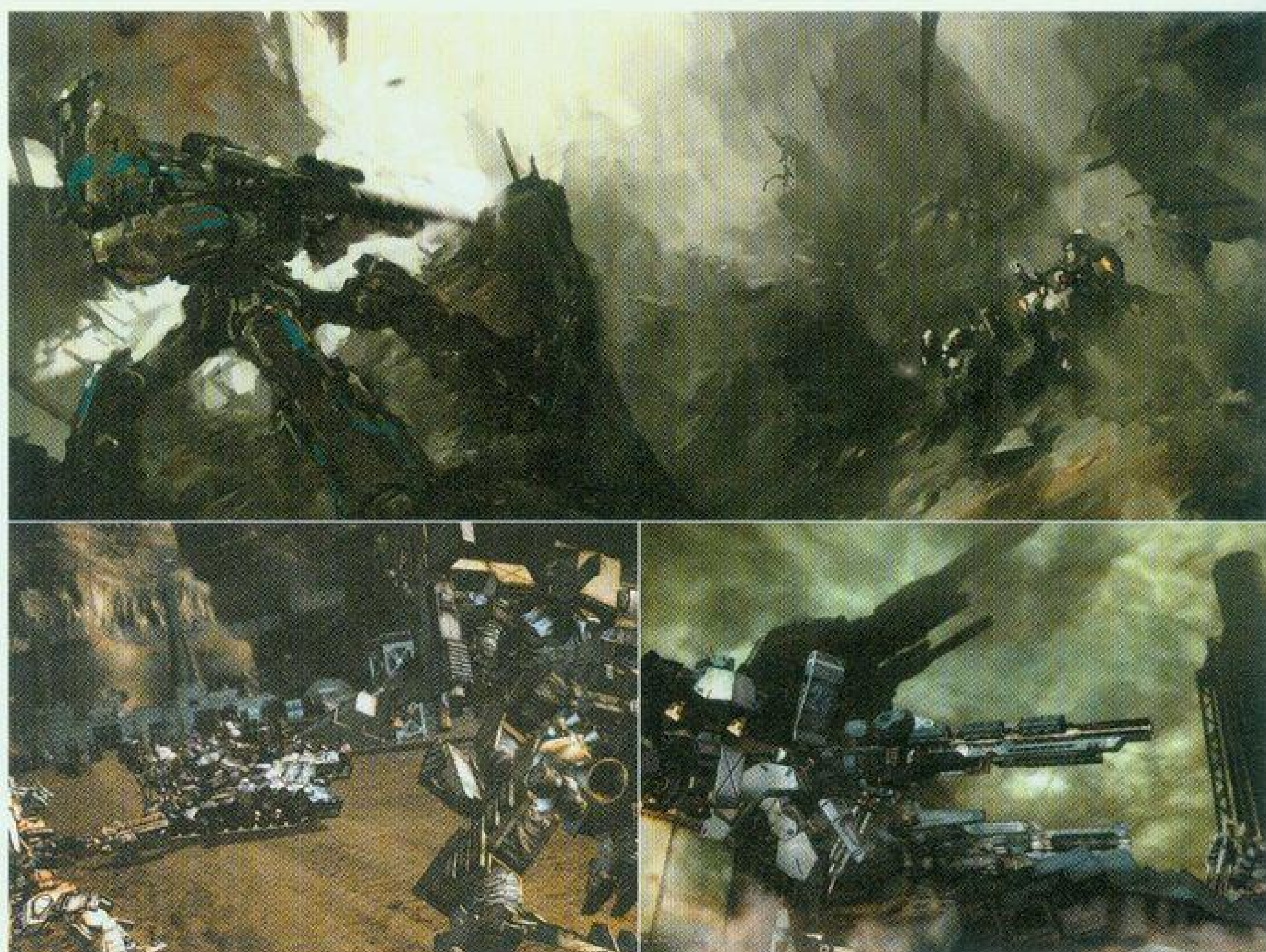


▲廃棄された施設などを中心に物資を探索する。

》領地の争奪

物資や生存可能地域が限られていることもあり、ミグラントの多くはテリトリー意識が非常に強い。仲間内以外のミグラントに対しては敵対心を持っていることがほとんどだ。そのため、世界各地では縄張りの拡充を巡って、ミグラントグループ同士の抗争が絶えない状態にある。大都市近辺で起きている混乱は、ミグラントの持つこの意識が原因といっていい。領地をどれだけ所有しているかでグループのステータスが決まることもあり、領地確保のための争いを続けている。ドン・タイレルはまさしくそういった存在の象徴であり、勢力を拡大し続け、最終的にはシティの支配を達成した。

なお、ミグラントの中には、縄張り確保を目的としていない者も、少なからず存在している。自らの実力をアピールするため、相手を倒して名を上げようとする者、倒したACのパーツを奪うことを目的とした者、単純にACとの戦いを楽しむ戦闘狂などである。そういったミグラントは特定の仲間を持たず、孤立した存在である者も多い。ミグラント間ではそういった者たちを「はぐれ者」と呼んでいる。



▲今もなお世界各所で勃発しているミグラントグループ同士の紛争の様子。

エンブレム

ミグラントの多くは個人や組織を示すエンブレムを所持している。エンブレムを付ける最大の目的は自分自身をアピールすることだ。エンブレムが広く知れ渡れば、所持者が認識され、商売相手が増えるといったメリットに繋がる。また、MoHやビーハイブ・ファミリーのようにグループで活動するミグラントは、そのグループへの所属を示すために、共通要素のあるエンブレムを付けている場合もある。

■ミグラントが所持するエンブレム例



PROFILE 007

ロザリィ（コーデリア・ストラトフォード）

性別：女　年齢：30代　役職：ミグラント

CAREER

- 約35年前　ストラトフォード家を捨て、ミグラントとして活動
- 約30年前　瀕死のダンテスを助ける
- 約25年前　RDと出会い、子分にする
- 約23年前　第一次反抗作戦勃発。レジスタンスに物資を提供
- 約22年前　第二次反抗作戦勃発。レジスタンスを直接支援
- 約20年前　姉リーガンと再会し、交戦

金儲けに徹した、高名な女性ミグラント。利に聡く、強引で抜け目のない性格でありつつも、どこか憎めないユーモアを持ち合わせている。男性社会であるミグラントの中で対等以上に渡り歩いている点からも見ても、彼女の優秀さが窺える。

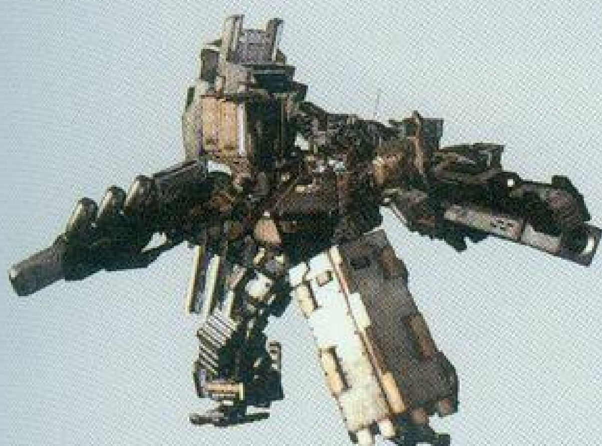
シティでのミグラントグループの衝突の際に、バッティに敗れ負傷したレオン・ダンテスを救った縁から、第一次反抗作戦時にはレジスタンスへの物資供給といった協力を行い、その見返りとして彼らが撃破した機体の残骸を回収し、売りさばいていた。第二次反抗作戦ではより直接的に介入するようになり、例の"傭兵"の現場サポートなどを部下のRDと共に担当。圧倒的不利な立場にあるレジスタンスに肩入れしてるのは、負けている側に賭けたほうが、最終的に勝った際の利益が大きいという発想だったようだ。第二次反抗作戦当初はフランシスの頼りなさに度々愚痴をこぼして衝突したが、次第に信頼するようになり、利害関係なしに手助けをするようにまでなった。また、裏切ったRDから狙撃されそうになった"傭兵"を、自らが搭乗した大型ヘリを盾として救うという、捨て身の行動も見せている。

シティを脱出した後は、フランシスと共にミグラントとして活動。だが、シティへ戻った際に姉であるリーガン・ストラトフォードから命を狙われる。これは、ロザリィがMoHの創設者、エリザベス・ストラトフォードの娘の末妹コーデリアであることが原因だった。ロザリィはフランシスにリーガンの打倒を依頼し、"傭兵"がそれを実現させる。リーガンに付き従って戦死したオズワルド・ウォリクシャーの生き方に哀れみを感じ、「自由に生きられる自分は幸せだ」という旨の発言を残す。その後も自由な生き方を貫き通し、フランシスと共にミグラントの活動を続けている。

PROFILE 008

RD

性別：男　年齢：20代　役職：ミグラント
AC名：ヴェンジェンス



CAREER

- 約30年前　ミグラントグループの下っ端として活動
- 約25年前　ロザリィに救われ、子分になる
- 約20年前　第二次反抗作戦時、企業へ寝返る　"傭兵"と対決し、死亡

特殊な能力を持つ、ミグラントの青年。かつてはミグラントグループの構成員として活動していたが、生来の気弱で臆病な性格から、役立たず扱いを受けていた。実際には、天才的な操作技術と危険察知能力を持ち合わせていたのだが、その性格ゆえ、才能を活かすことができなかったようだ。所属組織がロザリィの殺害を目論んだ際に、図らずも彼女の命を救うことになり、以降パートナーとして行動を共にする。ただし、その扱われ方を見ると、子分のような存在だったと思われる。彼にとって「自信」を持つロザリィは憧れと同時に、強いコンプレックスの対象でもあり、愛憎入り混じった複雑な感情を抱いていたようだ。

第二次反抗作戦時はおもにヘリの操縦を担当し、ロザリィと共にレジスタンスに協力した。しかし自ら死中に飛び込むロザリィの行動は、自分の生き方と真逆であり、徐々に疑問を抱き始める。そんな心情が、企業側のスパイとしてロザリィを裏切るという行動に繋がったのだろう。企業に寝返った彼は、AC「ヴェンジェンス」に乗って、レジスタンスの前に立ちはだかる。企業に「天才」と呼ばれ、それまで彼に欠けていた「自信」を得たRDは、「生きるためには自分以外の誰かが負ければいい」という結論を導き出し、"傭兵"と戦う道を選ぶ。この発言からも、自己中心的な歪んだ考えに捕らわれていたことが窺える。最初の戦闘で、かつては恐怖の対象だった"傭兵"と渡り合えたという事実に、RDはさらに自信過剰となり、その狂気はより増していく。シティ崩壊直後、"傭兵"との最終決戦を迎えるも敗北。絶望の中で死亡した。



ロザリィとRDの出会い

RDがかつて所属していた組織は、ロザリィと商売上の理由によって敵対していた。そこで、偽りの商談を持ちかけ、現れたロザリィを狙撃して殺害するという計画を企てたのだ。このとき、構成員であったRDには、計画の内容を知らされていなかった。理由は単純で「計画を知らせると、ボロを出してロザリィに看破される」というものであった。殺害計画当日、組織の狙撃手はロザリィが現れると狙撃の準備に入るが、ここで予想外の出来事が起きる。危険察知能力を持つRDが、狙撃手の存在を感知したのだ。RDは自分たちが狙われていると思い込み騒ぎ立てたため、その様子を見たロザリィは狙撃手に気付き、混乱に乗じて逃走。結局、組織の計画は失敗する。RDは計画を台無しにされた組織に始末されそうになるが、辛くも逃亡に成功する。その後、組織に追われる生活を続けていたRDを、ロザリィが発見。彼女はRDの危険察知能力に目を付け、同行させることを決めた。だが、すぐにRDの臆病な部分に苛立ちを感じ、パートナーというよりも、手下といった扱いでこき使うようになったのだ。

COMPANY 企業

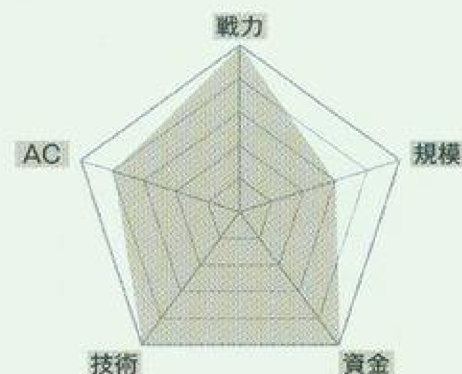
自らの戦闘能力を商品とするタイプのミグラント組織で、ほかの組織では運用できない「自律兵器」を中心に強大な戦力を保持していた。レジスタンスの反抗作戦ではシティへ戦力提供を行うも、最終的には無差別攻撃を仕掛けてシティを崩壊させる。

なお、「企業」というの名前の由来は、世界の荒廃以前に存在した同名の組織体から来たとされている。企業についてはシティとレジスタンスの戦いに介入した以外はほぼ情報がなく、本拠地、総構成員、目的など一切判明していない。

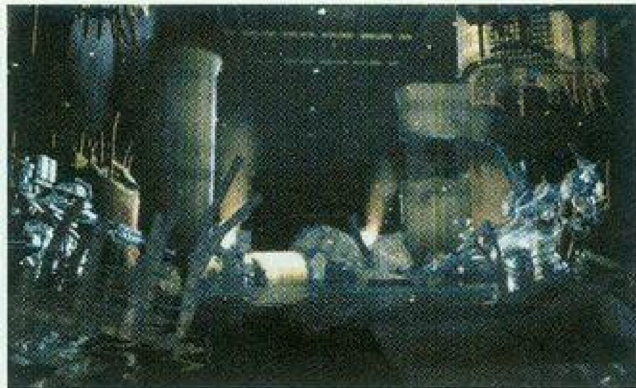
DATA



代 表 者: 主任
本 拠 地: ?
活動内容: シティの防衛




▲AC「ハングドマン」に搭乗し現われた、企業の現場責任者の主任。


▲企業は"傭兵"に目を付け、たびたび接触している。

経歴

企業が初めて歴史の表舞台に現れたのは、第一次反抗作戦のときである。ただし、記録に残っている構成員は現場責任者の「主任」と、その補佐「キャロル・ドーリー」のみだ。彼らはタイレルが入手したレジスタンスの作戦情報をもとに、多くの傭兵を投入してレジスタンスを迎撃した。

だが、第二次反抗作戦時で企業が戦力を投入したのは、開戦してからしばらく後だ。またその際も、レジスタンスではなく、"傭兵"個人を狙っていたことから、単にレジスタンスを殲滅させる目的で、戦闘に介入した訳ではないと思われる。さらにレジスタンスの侵攻が本格化すると、その行動はより顕著になる。企業は警備部隊をよそに、自律兵器をシティに展開させ、"傭兵"と交戦。数々の困難を突破する"傭兵"を、主任は「危険人物」と認識していたが、その力に期待するような発言も残している。

その後企業は、RDの秘められた戦いの才能に目を付けて勧誘し、彼にACを与えて"傭兵"と衝突させた。また、代表がレジスタンスに拘束されると、自律兵器の攻撃でシティごと壊滅させる。これらの行動の目的についても、詳細は判明していない。だが、おそらく"傭兵"をより窮地に追い込み、"傭兵"の「可能性」を見極めるのが狙いだったのではないだろうか。最終的には主任が自ら戦いを挑み、その戦闘後に企業は撤退する。

これ以降、企業についての報告は一切なく、まるでもともと組織自体が存在しなかったかのように、活動記録は途絶えている。


▲主任と"傭兵"の戦い。

ハングドマン(再起動)



目的

企業とタイレルが接触したのは、40年前にタイレルが汚染地域へ探索に出向いた時期とも、第一次反抗作戦前とも言われているが、その証拠は残っていない。ただ、第二次反抗作戦中の不可解な行動の数々から、単純な雇用関係にあったとは考えにくく、企業には別の大きな目的があったと思われる。また、主任とキャロル・ドーリーについても謎めいた部分が多い。その言動から、彼らが人ではない存在という説もあるが、それは飛躍しすぎだろうか。

結局のところ企業の真の目的や成立の経緯については推論で語るほかない。だがシティを一度は護衛していたことや、"傭兵"の力を探るような行為から考えて、タイレルや"傭兵"に対して何らかの可能性を見出そうとしていたことは推し量れる。それは、企業が持つ目的を達成するための実験やテストのようなものであったのかもしれない。

■企業の謎の行動・発言記録

◆"傭兵"を狙う行為
- レジスタンスではなく、はじめから"傭兵"自体をターゲットにしていた。
- 「貴女たちが何をしようが、我々の預かり知らぬことです。ただし、そのACだけは別。そのACだけは、消去せねばなりません。我々自身の、存在を懸けて」(ドーリー/シティに攻撃後)
- 「安っぽい言い方だけど、そのACには、消えてもらわなきゃいけない」(主任/"傭兵"と2度目の対決時)

◆シティへの裏切り
- 味方であるはずの警備部隊隊長を葬っている。
- 「残念だけど、オレたちには味方なんていないんだ。そう、いないんだよ。味方も、そして敵もね」(主任/警備部隊隊長を狙撃後)
- 最終的にシティを壊滅させている。

◆可能性を探る行為
- "傭兵"の力を試すような行いを度々していた。
- RDをそそのかし、企業側に引き入れている。
- 「彼、一種の天才ってヤツだよ。自分で気づいてないけど」(主任/"傭兵"とRDの交戦後)
- 「黙れよ、茶番はもう終わりだ。オレは見たいんだ。コイツらの、本当の力を」(主任/"傭兵"がRDを撃墜後)
- 「戦いこそが、人間の可能性なのかもしれん」(主任/最終対決前)
- 「証明してみせよう。貴様になら、それが出来るはずだ」(主任/最終対決前)

◆人間とは別の存在?
- 死亡してもおかしくない状況で主任がACを起動させている。
- 「これだから面白いんだ、人間ってヤツは!!」(主任/再起動時)
- 「最高だ! 貴様ら!!」(主任/3度目の撃墜時)
- 「貴方たちは、この荒れ果てた大地に眠る幾多の者たちと同じ。自らを滅ぼすと知りながら、それでも、争うことを止められない、卑小で、愚かな存在」(ドーリー/最終対決前)

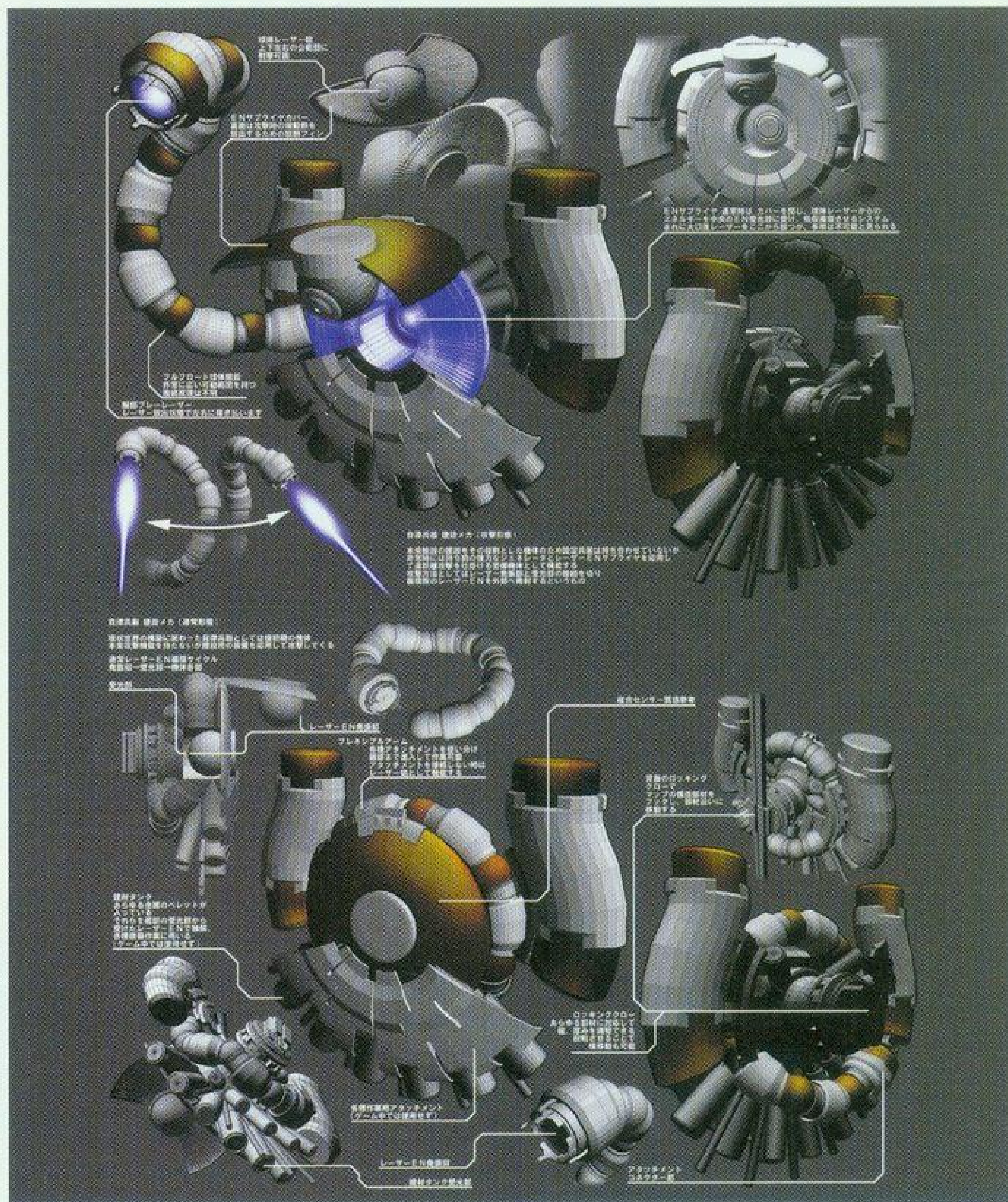
◆別の目的?
- 「この街での、我々のミッションは既に終了しました」(ドーリー/シティ崩壊後)
- 「ええ、恐るべき相手です。貴方がたは。何故です? 私が、間違っているとでも?」(ドーリー/"傭兵"がRDを撃墜後)
- 「実験は、失敗でした」(ドーリー/最終対決前)
- 「時間が必要です。完全なプログラムを作り上げる時間が。今は去りましょう。いずれ、答えは出るはずです。もしも貴方のような、「例外」が存在するというのなら」(ドーリー/EXUSIA撃墜後)

》戦力

第一次反抗作戦では多くの傭兵を雇っていたが、第二次反抗作戦では自律兵器(当時の呼称は未確認兵器)という高性能な兵器を主力としている。自律兵器は全て無人機であり、ターゲットを自動認識して攻撃する。操縦者が不要のため、人的資源の損失を気にせずに投入できることが、操縦者が貴重な存在であるACと異なる点といえる。この自律兵器のはっきりとした入手経路については判明していないが、汚染地域に自律兵器が大量に出没していたことから、廃棄された施設に取り残されたものを何らかの方法で企業が制御していた可能性も高い。なお、一部の自律兵器にはACの構造との共通点も指摘されているため、同時期に開発されていたのではないかとの意見もある。

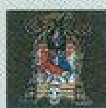
このほか、レジスタンスの通信回線に容易に介入している、短時間の稼働が限界であるオーバードウェポンを長時間稼働させて連続射撃を行うなど、独自の技術を持っているのも明らかだ。また、企業は従来の兵器を大きく上回る性能を備えた巨大兵器も保有している。現在までに全5機が確認されており、うち2機は第二次反抗作戦時に投入、残り3機はシティ崩壊後に各地で確認された。


▲複数のミグラントと交戦する巨大兵器。


▲自律兵器を自動的に生産するマシンと思われる資料。侵入者用に攻撃兵器となるシステムも用意されていたようだ。

PROFILE 009

主任



性別:男　役職:現場責任者　AC名:ハングドマン



CAREER

- 約23年前　第一次反抗作戦で企業としてレジスタンスと交戦
- 約22年前　第二次反抗作戦において再びレジスタンスと交戦
  シティ崩壊後、"傭兵"と再戦し、撃破される

反抗作戦時における企業の現場責任者兼指揮官。混沌を具現化したような、無秩序・分裂的な快楽主義者を振る舞い、奇矯な言動をしていた。また、レジスタンスに対しては度々通信回線に介入し、感情を逆撫でする挑発的な態度をとっている。しかし、これは全て演出である可能性も高い。それは、シティ壊滅後に「茶番は終わりだ」と告げた後の高潔な態度から判断できる。あえて狂気的な人格を演出をしていたのは、対象に「恐怖」や「怒り」を与えて立ちはだかるためだろうか。

第一次反抗作戦では指揮官ながらAC「ハングドマン」を駆り、その手でパッティを殺害。傭兵にパッティの追撃を命令するなどもしている。その後、第二次反抗作戦でレジスタンス側に就いた"傭兵"に注目し、その力を試すような行動を次々と仕掛けた。また、"傭兵"と交戦中の警備部隊隊長を躊躇無く殺害するなど、目的の障害と思われるものは容赦なく排除している。自身も直接"傭兵"と交戦。3度に渡って撃破された結果、戦いこそが人間の可能性だと語り、巨大兵器「EXUSIA」で"傭兵"に最後の決戦を挑む。主任は"傭兵"なら自分を打ち破るといった旨の発言をしており、実際に敗北を喫したことで、人間の持つ力の可能性を証明しようとしたのかもしれない。その際に主任は死亡したと考えられるが、これまで確実に死亡しているような状況から度々生還していたこともあり、真偽の程は定かではない。

PROFILE 010

キャロル・ドーリー

性別:女　役職:現場補佐

CAREER

- 約23年前　第一次反抗作戦で主任の補佐として参戦
- 約22年前　第二次反抗作戦において再びレジスタンスと交戦

主任の補佐を務める、秘書のような存在。誰に対してもつねに慇懃な姿勢を崩さず、感情的な態度を見せないため、高圧的な印象を与える。第一次反抗作戦では現場補佐として、"傭兵"に作戦の指示を与えていた。その後、敵対関係となった"傭兵"に対しては消え去るべき敵として認識し、「恐るべき相手」とも述べている。また、主任の言う「人間の可能性」に対しては興味深いと感じつつも、仮説にすぎないと否定的な様子を見せていた。しかし、"傭兵"の力を再確認すると、その可能性も一考の価値があるのだと悟ったようだ。言葉の意味は計り知れない部分が多いものの、彼女の言う「完全なプログラム」を作り上げることこそが、企業の目的であったのかもしれない。

MEN OF HONOR MoH

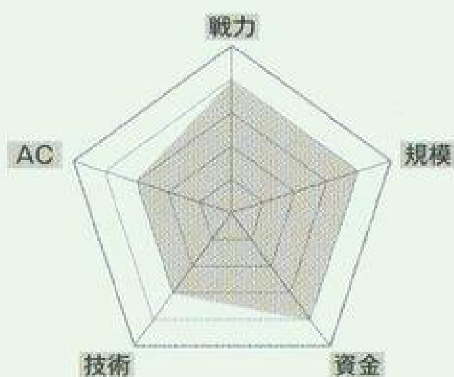
正式名称は「Men of Honor(=名誉ある兵士)」で、通称は頭文字をとって「MoH」。創始者は「エリザベス・ストラトフォード」という女性ミグラントだ。MoHは複数のミグラントが相互の利益や安全確保のために連合を組んだ大規模な組織で、運営を有力者による合議制にしている点が特徴。物資の発見や回収を共同で行い、それを売りさばくといった商業組合的な活動が主であるが、他方で兵力の斡旋も行っている。構成員はチェスをモチーフにしたエンブレムを付けており、階級によって図柄が異なる。

MoHがミグラントグループであることは有名であり、傭兵斡旋組織としての知名度も高い。また、ミグラントの元締め的な存在でもあるため、他のミグラントに対し強い強制力と抑制力を持っている。

DATA



代 表 者: エリザベス・ストラトフォード(初代)
本 拠 地: ?
活動内容: 商業組合、傭兵の斡旋



MoHの階級


キング(頭首)
組織のトップ


クイーン(顧問)
相談役


ルーク(幹部)
命令・指揮担当


ビショップ(役員)
組織内の職員

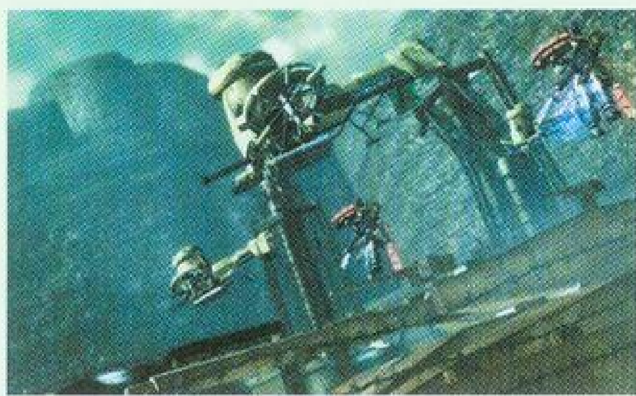

ナイト(士官)
上位戦闘員


ポーン(兵士)
下位戦闘員

経歴

元々ストラトフォード家は、一族のみで活動していたミグラントグループだった。転機が訪れたのは、リーダー(エリザベスの夫)の死後である。ほかのミグラントたちとの縄張り争いが勃発し、新リーダーとなったエリザベスがその才覚とカリスマ性を発揮。敵のミグラントたちを束ね、「MoH」を創設したのだ。その後、十数年間は一族が支配してきたが、エリザベスの死後、有力者による合議制の運営に移行した。以降、組織内のストラトフォード家の権力は薄れるも、勢力はより安定した。

反抗作戦時にはどの陣営にも介入していないが、シティ崩壊後は縄張り争いに参戦する姿が各所で見られた。また、当時幹部であったリーガンが、妹であるコーデリアの殺害を計画して部隊を派遣している。その部隊は例の"傭兵"に返り討ちに遭い、最終的にリーガンは戦いの最中に死亡した。


▲ロザリィことコーデリアたちを狙い、出動するMoHの部隊。


▲リーガンの大型ヘリと彼女の用心棒ウォリクシャーのAC。

ストラトフォードの三姉妹

エリザベスには長女「ゴネリル」、次女「リーガン」、三女「コーデリア」の3人の娘がおり、3人とも後継者として育てられた。とりわけコーデリアは優秀であり、母親をも驚かせる大胆さと、交渉の才能を発揮した。しかし、皮肉にもその才能が姉妹間の軋轢の原因となり、後継者争いを睨んだMoH内の派閥化を招く。組織の不自由さを嫌ったコーデリアは自らMoHを離れ、その結果エリザベスは運営を合議制へと移行。派閥争いは沈静化する。長女ゴネリルは立場の変化に対応し、安定した地位を確保するも、次女リーガンは一族の現状を没落と捉え、周囲や妹への復讐心に支配されてしまった。

傭兵の斡旋

MoHが兵力の斡旋を始めたのは、元々は敵対心を抱くミグラントに対して、組織としての優位性を確保するためであった。そうした必要から生じた斡旋業だったが、ことのほか活況を呈し、世間的にも傭兵斡旋組織と認識されるようになる。

また、上記の背景から傭兵としての活動を専業とするミグラントも現われるようになり、MoHとの繋がりが強い者も少なからず存在する。より有能な傭兵ほど戦力としての価値が高いため、相応の能力を有する者は、MoH内でも一目置かれることとなる。しかし現時点では、傭兵の公正な評価制度は存在しないため、その評価は噂や伝言といった、不確かなものに頼りがちなのが実情だ。

戦力

MoHの構成員は他ミグラントの制圧などを目的に、自らが戦場に出ることもある。その場合、戦闘要員であるナイト(士官)やポーン(兵士)が出動するほか、多数のミグラントグループや傭兵を雇って部隊を編成する。そのため、物量で押し切る戦い方が常套手段で、連携や作戦といった戦術的なものはあまり重要視されない。戦闘で使用される兵器はミグラントグループの一般兵器が大半を占めており、ACにはMoH構成員と傭兵が搭乗している。なお、幹部の用心棒クラスとなると自ら前線に出ることは滅多になく、基本的には主の護衛に専念している。

MoHの敵グループが戦場にいた場合、そのたびに根拠のない大義名分を掲げて一方的に戦闘を仕掛けるという傾向がある。こうした無節操な部分は、MoHも所詮荒くれ者の集まりだからなのかもしれない。その内情をよく知るロザリィは「ガキみたいな連中」と酷評していた。


▲"傭兵"との戦いでも、増援に次ぐ増援を送り込んだ。

PROFILE 011
リーガン・ストラトフォード

性別:女　**年齢**:30代　**役職**:MoH幹部

CAREER

- 約35年前　ストラトフォード家の後継争いで暗躍
- 約30年前　ストラトフォード家没落、求心力を失う
- 約20年前　妹コーデリアと再会し、殺害計画を実行　ゾディアックの攻撃により死亡

エリザベスの3人姉妹の次妹。母から後継者としての教育をもっとも強く受け、本人もそれを自覚して成長する。やがて、妹コーデリアが自分を上回る才能を持つことに気づいたが、彼女の肥大した自尊心がそれを認めはしなかった。組織内の対立を煽ることで形勢を覆そうとするも、コーデリアは失踪。また、エリザベスの死後、MoH内での一族の力は弱体化する。その事実を受け入れられない彼女は、次第に組織内で孤立していく。そしてある日、彼女のもとに運命を決定づける一報が舞い込んだ。失踪したコーデリアの生存の知らせである。

リーガンは、コーデリアがシティへ帰還したのはMoH内での復権が目的であると錯覚し、その前に彼女を殺そうとMoHの部隊を使って執拗に狙い始めた。その様子はすでに病的で、コーデリアの無線番号を探り出し、度々彼女を脅す通信を送るほどであった。また、例の"傭兵"の噂を聞きつけており、その力を自分のものにしてMoHを再びストラトフォード一族の支配下に置こうと目論んでいた。部隊は"傭兵"にことごとく撃破されるが、その力を手に入れれば全てが変わるという考えだけはくつがえることはなかったようだ。

最終的にはMoHからの増援も受けられなくなり、古くからの用心棒であるオズワルド・ウォリクシャーに、コーデリアの殺害を指示。だがウォリクシャーさえも"傭兵"に倒され、打つ手なしという状況に陥る。そのとき、突如現れたゾディアックの攻撃によって搭乗中のヘリが墜落。手に入らない権力を追い求めた、哀れな女性の最後であった。



PROFILE 012
エリザベス・ストラトフォード

性別:女　**年齢**:60代　**役職**:初代MoH頭首

MoHの元頭首であり、「レパードレス(女豹)」の異名を持つ女傑。長く独裁的な頭首として君臨したが、その死に際して組織の運営を有力者による合議制への移行を指示し、周囲を驚かせる。その才能をもっとも色濃く受け継いだ娘コーデリアの失踪が、その契機であるとされている。

PROFILE 013
ゴネリル・ストラトフォード

性別:女　**年齢**:30代　**役職**:MoH顧問

エリザベスの3人娘の長姉。コーデリアのような傑出した才能は感じさせないものの、回りの環境に柔軟に適応できる人物。ストラトフォード家の権力が失われると、現状をしっかりと受け止め、着実に分相応の地位を確保した。その後もMoHの有力者として活動を続けている。

PROFILE 014
オズワルド・ウォリクシャー

性別:男　**年齢**:40代　**役職**:用心棒　**AC名**:バウンサー



CAREER

- ※約50年前　属していたサンドリヨンの一団が自分を残して全滅し、エリザベスに拾われる
- ※約35年前　戦闘員として頭角を現す
- ※約30年前　リーガンの用心棒となる
- ※約20年前　"傭兵"と戦い、死亡

リーガンの用心棒を務めるACパイロット。放浪の民「サンドリヨン」として生まれるも、幼いころ、自分を残して一団は全滅。偶然遭遇したエリザベスの気まぐれによって拾われる。その出自から、奇異の眼差しを受け続けながら生活していたが、救ってくれた一族への恩に報いるためと、立派に成長していく。やがて戦闘要員としての素養を見せ、一族の跡継ぎであるリーガンの用心棒を務めるに至った。エリザベスの死後、リーガンのもとからは、側近だったはずの人間が次々と去っていった。だが、彼だけは態度を変えずに仕え続けている。これは、リーガンへの忠誠を誓う一方で、憎悪や権力への固執に捕らわれたリーガンを、哀れに思う部分もあったからのようだ。例の"傭兵"とは2度交戦しており、初戦で銃火を交えた段階で、既に自分には勝ち目がないと悟っていた模様。それでもなお、リーガンの指示には最後まで従い、命令のまま"傭兵"に挑み散っていった。

PROFILE 015
ネオン

性別:男　**役職**:傭兵　**AC名**:アードブルフ



MoHとは古くから付き合いがある、「お得意様」の傭兵。相手に致命傷を与えず、ゆっくりといたぶるのが好きという、嗜虐的な性格を持つ。そのためACには強力な武器を搭載していない。

PROFILE 016
GF

性別:男　**役職**:傭兵　**AC名**:ルーク・ボーン



MoHの戦闘部隊員。シティへ戻ってきたコーデリアとリーガンが再会した際に、第一の刺客として登場した。近接戦を中心とした戦法を好む。コーデリアとは直接面識はなかったようだ。

サンドリヨンの民

サンドリヨンとは、「渡り」と呼ばれる独特の技能によって各所の汚染の変化を見抜き、生存可能な地域を移り住む人の総称。世界各地に点在しており、特定の人種や集団を指すものではない。彼らは血縁者によって一団を組み、生涯にわたって移住生活を続けている。渡りは、彼らを率いる長老の経験と直感によるところが大きい。とはいえ、少しでも判断を誤れば、部族の全滅を招く危うい技能である。長老の決断に誤りがあれば、即座に集団死につながる生き方に、盲目的に従っている点が、彼らが狂気の集団として認識される原因と言えるだろう。そんな彼らと積極的に関わりを持とうとする者は、余程の物好きだけである。

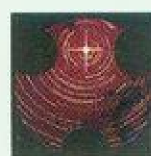
ZODIAC ゾディアック

第二次反抗作戦開始時～シティ崩壊後の期間に、シティ近辺各地に出没したAC集団。その所属ACは全機が白を基調にし、黄道十二宮の星座を摸したエンブレムを付けている。No.1～12までの12機が確認され、それぞれが尋常ではない戦闘力を持つ。戦場に突如現われては無差別攻撃を行い、撃破した相手を尻目に、忽然と姿を消す。出没当時は情報も少なく、謎に包まれた存在であった。

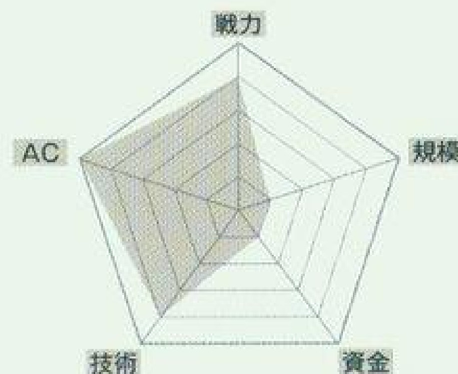
近年、ゾディアックとの関連性が強い資料が発見された。そこに記されていたのは、さまざまな人工的手段によって、ACパイロットとしての適正・能力の強化が施された、「デザインド」と呼ばれる存在である。ゾディアックは、そのデザインドの実験体が搭乗したACの集団だったのだ。

デザインドは過去の大規模戦争の時代に、各種の実験を通じて、プロトタイプを含めた各種のモデルが生み出されていた。デザインド研究に関する知識と技術は、現在の我々が理解するのは難しく、再現は不可能。このことから、ゾディアックは遙か過去に生み出され、近年に至るまでそのまま生き続けていたと推測される。寿命という生物の枷を超越し、彼らが現在に存在した理由には、ふたつの仮説が立てられている。ひとつは、肉体の強化に伴い、被験者が通常よりも長寿命化したという説。もうひとつは、何らかの理由で冬眠状態にあり、近年まで活動を停止していたとする説である。ただどちらの説も根拠を欠くものであり、現在は全てのメンバーが死亡しているため、真相は闇の中だ。

DATA



代表者：アンジェリカ
本拠地：？
活動内容：無差別攻撃



» 誕生理由

「天才パイロット」を人工的に生み出すという目的を持ったプロジェクトの成果物がデザインド、つまりゾディアックのメンバーである。この実験は、多くのパイロットのデータを収集し、分析した結果から導き出された「先天的要因（才能）に由来する高度な戦闘適正の存在」という仮説が発端となったようだ。

これは通常の人間が訓練など後天的要因によって獲得可能な戦闘力と比較して、それを遙かに凌駕する先天的な天才パイロットの存在を仮定したものである。この強力な兵士を大量かつ任意に確保できれば、戦争における優位性を高められるのは確実であり、ゾディアックはその仮説を実証するために生み出された存在であったと思われる。



▲ゾディアックの存在こそが、実験の成果といえる。

» 活動形態

彼らの活動形態を理解するには、「アンジェリカ」の存在が重要となる。アンジェリカはゾディアックを統率する指揮官で、彼女もまたデザインドである。アンジェリカはゾディアックの中でも異質な強化が施されており、すでに肉体はなく指揮・指令のみを行うソフトウェアのような存在と推定される。それぞれのゾディアックメンバーには、1機ずつアンジェリカが搭載された運送用の大型ヘリが用意され、各アンジェリカが情報を共有することで、全体がひとつの存在であるかのような意思統一を可能とした。これは、平時にはその高い戦闘力を生かして単機で行動し、戦局の要求に応じて集合離散するゾディアックの運用形態に適応したものと言える。



▲ゾディアック1機ずつに用意されたアンジェリカ。

■ゾディアックのイメージ



ゾディアック各機に1体ずつアンジェリカが配備されている。どれかのアンジェリカが得た情報は即座に他のアンジェリカにも転送され、各ゾディアックに指令が送られていた。

» 経歴

シティ近辺では第二次反抗作戦時にゾディアックの姿が確認されている。それ以前にも各地で戦闘行為を行っており、さらなる戦う相手を求めて、この地に流れついたのかもしれない。MoHは所属している部隊がゾディアックの被害にあっていたため、要注意対象として警戒していた。シティ崩壊後にゾディアックのメンバーは“傭兵”と交戦。結果、12機全てが“傭兵”に撃破され、壊滅する。

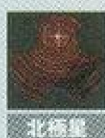
ゾディアックが「戦いで勝利する」という、遙か過去に発せられた指令から逃れることができなかったと仮定すると、彼らの行動も辻褄が合う。なぜなら、その指令の達成には、自分たちよりも強いパイロットの存在は認められないからだ。そのためゾディアックの1機を撃墜した“傭兵”がターゲットに選ばれ、執拗に狙われたのであろう。

ゾディアックが彼らの目指すところの「天才パイロット」に近しい存在と思われる“傭兵”に全滅させられたという結果は、皮肉なものと言える。プロジェクトが追い求めた「先天的要因に由来する高度な戦闘適正」を量産する目的は、長い時をかけて失敗に終わった。人間の持つ潜在能力には、最終的に勝利できなかったのだ。その人間の可能性に安心を覚える反面、12機のゾディアックをも返り討ちにした、“傭兵”の才能にこそ、恐れを抱かざるを得ない。

PROFILE 017

アンジェリカ

性別:女　役職:指揮官





CAREER

- 約300年前？ 人体改造を施され、デザインドとなる
- 約22年前　第二次反抗作戦時頃、シティ近辺で無差別襲撃を繰り返す
- 約20年前　“傭兵”により、ゾディアック全滅

ゾディアックのメンバー全員の統括を目的として生み出された指揮官型のデザインド。メンバーからは通称「アンジー」と呼ばれる。指揮官である以外にも、メンバーの要求に応えるマネージャーとしての役目も担っていた。その運用目的上、身体的能力を必要としないため、他のメンバーと異なる方向性の強化がなされ、当初から身体的要素を残すことは考慮されなかった。人間的な思考も戦闘には不要と判断され排除されており、メンバーからの質問に対しても機械的な返答しかできない。また、多数存在するゾディアックの各機を同時に運用するため、彼女の身体となるハードウェアは、ゾディアック各機を運用する大型ヘリに搭載されている。

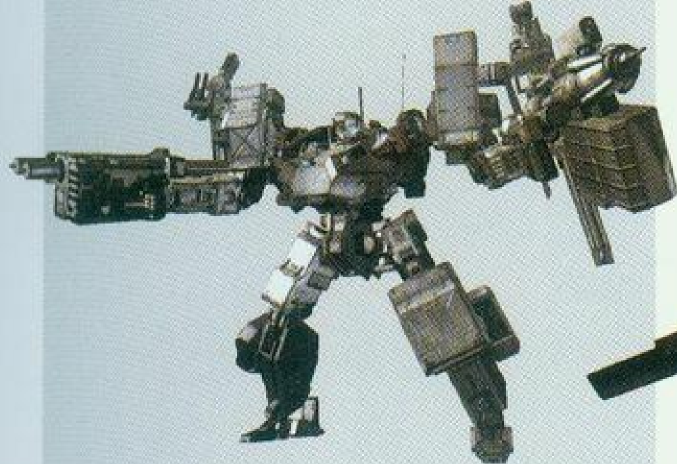
シティ崩壊後、ミグラントと戦闘を繰り広げていたゾディアックの1機が例の“傭兵”に撃破されると、アンジェリカは“傭兵”をターゲットとして認識。各アンジェリカのコピーに“傭兵”についての情報を伝達し、各機に向けて撃破指令を発した。だがゾディアックの出現ポイントを予測して先手を仕掛けるというフランシスたちの作戦によって、その半数を失う。アンジェリカはフランシスたちの作戦に対抗するため、残りのゾディアックメンバーを2機1組で行動させ、警戒態勢をとるが、それでも“傭兵”に勝利することはできず、残りのメンバーも全て撃破される。最後のメンバーが撃破された直後、指揮官としての役割が継続不能になったことで、アンジェリカは大型ヘリもろとも自壊した。

PROFILE 018

No.1

性別:男　AC名:カプリコルヌス





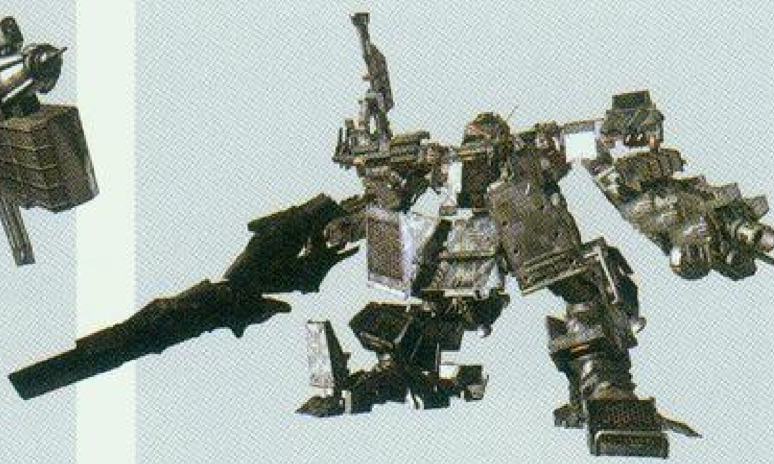
“傭兵”とMoHの用心棒、オズワルド・ウォリクシャーとの交戦後に現われ、リーガンのヘリを撃破した。戦闘用ではないヘリを撃墜したことと、獣のような叫び声を上げていることから、理性はほぼ失っていると見られる。

PROFILE 019

No.2

性別:男　AC名:アクアリウス





ゾディアックのサブリーダー格。冷静な思考力と判断力を持ち合わせており、人間としての意識は比較的残っている。鉱山施設を占拠していたミグラントを排除し、帰還しようとしていたところで“傭兵”と遭遇。付近にいたアンジェリカの搭乗ヘリを迎撃されたため、一時帰還する。No.2はこの戦いで、“傭兵”がとった指揮官を攻撃して指揮系統を乱す戦法に感心し、“傭兵”が強敵であることを認識した。

その後、山岳基地にてNo.8とともに最後のメンバーとして“傭兵”と再戦。その際、戦う前から敗れることを考えていたNo.8を否定し、ゾディアックの目的を改めて告げるなど、自身の存在意義に対して迷う姿は見られない。これまで幾多の戦いで猛威を振るっていたNo.8との連携攻撃で“傭兵”を強襲するものの、撃破された。



PROFILE 020

No.3

性別:男　AC名:ピスケス



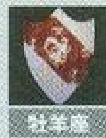


No.10とともに無人都市で“傭兵”と遭遇。声質は男性だが、女性の口調で話す。彼の発言から、アンジェリカがプロジェクトが進むにつれ、肉体や心を失った事実と、彼とNo.10はかつてのアンジェリカに嫌われていたことがわかる。

PROFILE 021

No.4

性別:男　AC名:アリエス





低層区で“傭兵”と遭遇。アンジェリカの作戦によって、後続として出撃するNo.9のための囮として扱われた。本人は捨て駒であることを把握していたが、“傭兵”を撃破するためという目標のため、忠実に作戦を遂行した。

PROFILE 022

No.5

性別:男　AC名:タウルス





ゾディアックを迎え撃つ作戦をとったフランシスたちと最初に遭遇したゾディアック。“傭兵”を「ただの人間」と見下し、躊躇なく攻撃を仕掛けてきた。その行動を見たフランシスは「戦うことを植え付けられている」という感想を抱いた。

PROFILE 023
No.6
性別：男　AC名：ゲミニ



第二次反抗作戦時終盤、行政区に出現する。彼らの目的は戦うことのみであるためか、このパイロットも戦争に生き甲斐を求めるような発言が多く記録されている。なお、エンブレムのカラーリングが異なる同機も確認されたとの情報もある。



PROFILE 024
No.7
性別：男　AC名：カンケル

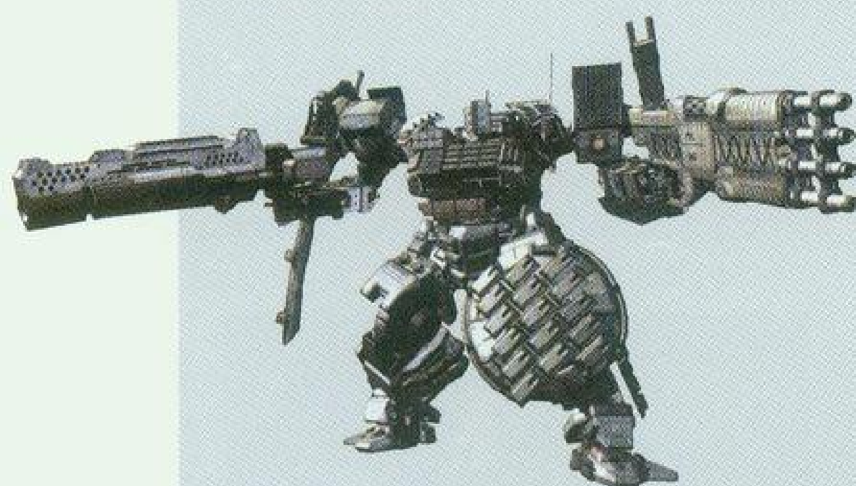




低層区で目撃されたゾディアックで、警備部隊のACを数機撃墜した。警備部隊を「雑兵」と呼んで不快感を抱いており、より強い相手を求めていた感がある。精神が不安定になっているのか、口調に凶暴性が感じられる。

PROFILE 025
No.8
性別：男　AC名：レオ



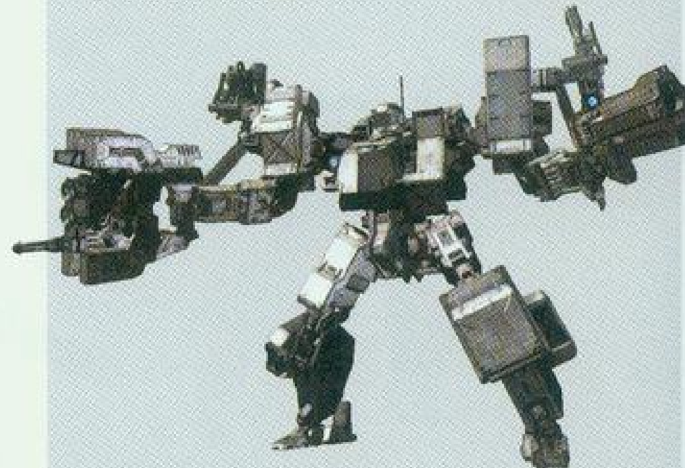


"例の傭兵"たちと3度交戦したゾディアックのリーダー格。最初は"傭兵"の腕を試すような行動をとり、すぐに撤退した。その後、アンジェリカによって"傭兵"が正式なターゲットと認定された後は、フランシスたちの回線に介入し、"傭兵"が敵であることの確認や、自分たちの存在意義を伝えた。このことから、メンバーの中ではもっとも人間的な心が残っていたと推察される。たびたび自分たちが敗北した場合の結末を考えている節があり、アンジェリカには敗北主義(=反逆行為)と見なされ、警告されている。また、すでに人として存在を失いつつあったアンジェリカに対して、哀れむ一面も見せた。"傭兵"との3度目の戦いでは、No.2とともに最後のゾディアックとして挑み、撃墜された。



PROFILE 026
No.9
性別：男　AC名：ヴィルゴ

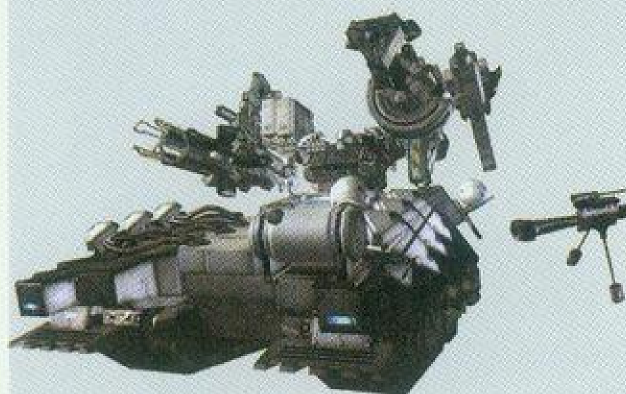




No.4が撃破された直後に出撃し、ACに損傷を負った状態の"傭兵"を攻め立てた。捨て駒として"傭兵"に撃破されたNo.4を見届け、彼に敬意を払うような一面を見せていることから、ゾディアックの中では人格者であったようだ。

PROFILE 027
No.10
性別：男　AC名：リブラ





No.3とともに無人都市にて"傭兵"と遭遇。自らが担ぎ出されたことに対し、アンジェリカに手詰まりな状況であることを告げている。勝つために強化人間となったものの、結局敗北した自分たちを、最期には「人形」と自虐的に表わした。

PROFILE 028
No.11
性別：男　AC名：スコルピウス

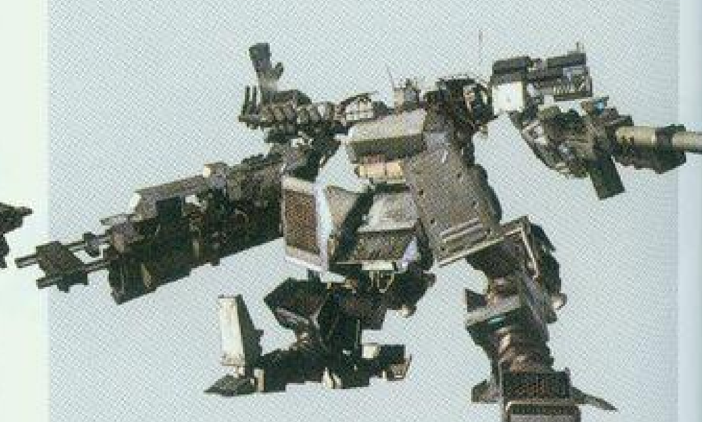




レジスタンスと警備部隊の戦いの際に目撃されたゾディアック。シティでの争いには興味がなく、与えられた使命のみを優先する。任務に忠実で、ゾディアックの運用形態と照らし合わせた場合、もっとも効率的なメンバーといえる。

PROFILE 029
No.12
性別：男　AC名：サギッタリウス





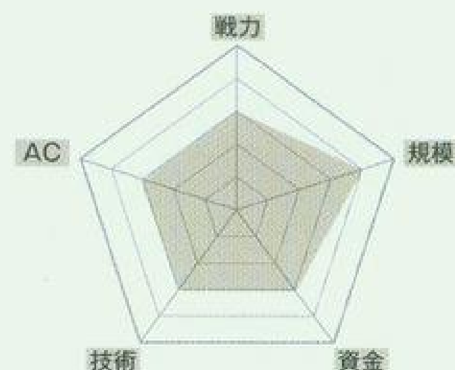
海上施設でミグラントと戦闘後、同じ場所に現われた"傭兵"と交戦した。先の戦闘で機体に損傷を負っていたにも関わらず、ためらいもなく"傭兵"に挑んでいる姿を見て、フランシスは危険性を感じとっていた。

OTHER MIGRANT その他ミグラント

この世界には、MoHのような大規模なミグラント以外にも、規模が小さいミグラント組織が数多く存在する。ミグラントの主要な活動は、危険な汚染地域に出向いて物資の発見や回収をすることだが、物資の収集は巨大なミグラントを中心とした互助組織が共同で行っている。それに属さないミグラントは、傭兵として活動をしているケースも多数存在する。その中には己の力を誇示するための手段として、名のあるACパイロットに戦闘を挑み、倒すことで名を挙げようと考えている者もいる。

DATA

代表者：－
本拠地：－
活動内容：物資の探索、傭兵





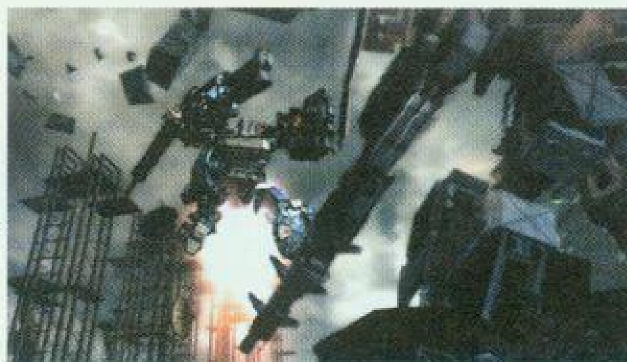
▲傭兵稼業をしているミグラントは孤高の存在が多い。



▲AC同士の戦いによって、周辺が甚大な被害を被ることも。

“傭兵”とミグラントとの戦い

力を商品とするミグラントの間で、シティの激戦を生き残った“傭兵”の存在が噂となり、“傭兵”を倒して名を上げようとする者が後を絶たない状態となった。各地を旅して“傭兵”を追う者や、偶然遭遇した者が“傭兵”と交戦している。その数は確認されているだけでも50名以上。なかには相当の実力を持つベテランパイロットもいたが、企業やゾディアックを退けている“傭兵”には及ばず全て撃破されている。



▲ミグラントの襲撃を受ける“傭兵”。



▲2体がかりで“傭兵”と交戦するミグラントもいた。

“傭兵”とミグラントの交戦地点と順序



1 クロマニョン
2 ジャック・ゴールディング
3 ナイチンゲール
4 マスカラ・デル・ゲレロ
5 ブラザーK
6 ワーカー0429
7 イル・ペコローネ
8 ブラザーT
9 ザンボ
10 ダビデ
11 ワーカー0454
12 W・クラウゼヴィッツ
13 ブラザーJ
14 シンジ・オニヅカ／マコト・クキ
15 ワーカー0403
16 三賢人（不言）
17 デスペラード／ワイナ・ワイナ
18 三賢人（不見）
19 マザーQ
20 ソルジャー0312／ソルジャー0331
21 KARATA
22 K・ゾイゼンホーフェル
23 ジェーン・ストライクス／モシン・ナガン
24 カイリー／Q.E.D
25 キングビー
26 三賢人（不聞）
27 R・ライプニッツ／I.C.
28 ハスコック Jr.
29 オールドマン
30 クイーンビー
31 ハンティング・ソリッドフェザー
32 ベルカ／H・ジャクスン
33 コーポラル・マリー／サージェント・ローザ
34 キラー
35 戮虎
36 F・グーディッシュ／A・ルシモフ
37 ゲルヒルデ／ロード
38 Z／Dr.D
39 イズモ／ジャック・ノワール

個人活動のミグラント

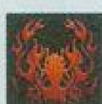
個人で活動するミグラントは、特定の仲間を持つことを好まず、MoHからの斡旋を受けて傭兵として活動しているケースがほとんど。また、ACを扱ってまだ間もないパイロットも多く、実力を伴わない者も少なくない。それでいてもなお、己の力に過信する者ばかりなのは、幼少から生き抜くために戦いを繰り返してきた、ミグラントの特徴と言うべきだろうか。



▲"傭兵"を狙うミグラントが次々と現われたが、ことごとく撃破された。

PROFILE 030

ジャック・ゴールディング



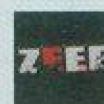
性別:男　AC名:フレイムフライ



功名心に駆られた若者。傭兵としての活動を初めてまだ間もない頃、偶然にも数回戦果を挙げたことから、自分の力に過度な自信を持つ。実際の実力は粗末で"傭兵"に撃破された。

PROFILE 031

ナイチンゲール



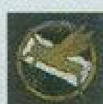
性別:女　AC名:ZEEE



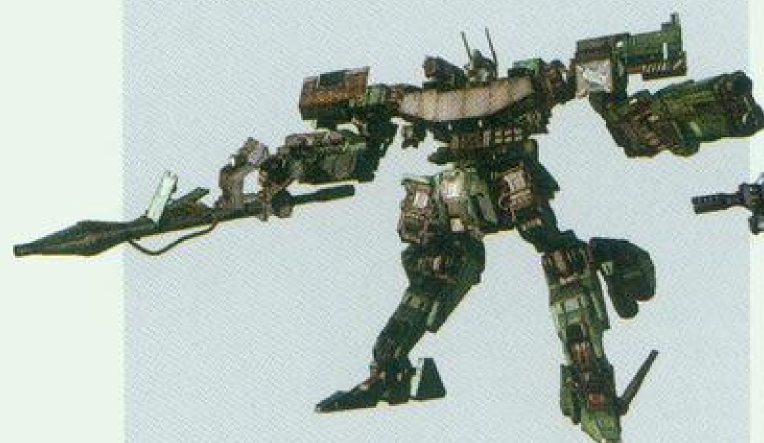
狂気じみた笑い声と共に現われた女性ミグラント。装甲が強固な重量級二脚のACに、ガトリングガンを2丁装備して戦う。突撃して武器を乱射し続ける戦い方も、狂気そのもの。

PROFILE 032

マスカラ・デル・ゲレロ



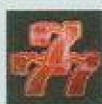
性別:男　AC名:スカイハイ



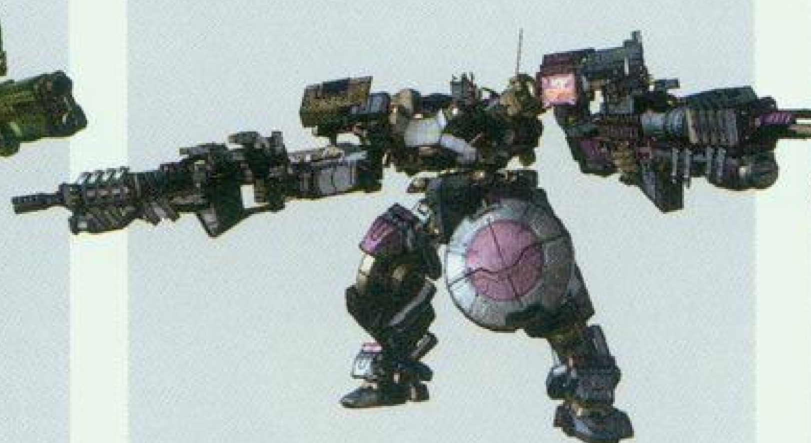
軽量級逆関節ACを操る、気弱なミグラント。跳び跳ねながら華麗に戦うことに憧れ、バッタがモチーフのエンブレムを付けていたが、実力不足のため戦果は振るわなかった。

PROFILE 033

イル・ペコローネ



性別:男　AC名:777



守銭奴として知られるミグラント。できるだけ修理費や弾薬費をかけずに勝つことを目的としている。そのため、激しい撃ち合いは徹底的に避け、リスクの少ない戦い方を好んでいた。

PROFILE 034

ザンボ



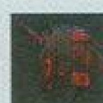
性別:男　AC名:フィスト・オブ・アイアン



副兵装のヒートパイルで、ハイリスクも構わず一撃必殺を狙うスタイル。それなりに操縦技術はあるのだが接近戦に固執した戦い方が災いし、なかなか戦果をあげられなかった。

PROFILE 035

ダビデ



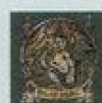
性別:男　AC名:モノケロス



高名ではないが、ある程度の実力を持ったパイロット。近接武器を装備して中～遠距離の戦いを好むなど、戦闘スタイルを選ぶセンスに欠けていた点が致命的だった。

PROFILE 036

W・クラウゼヴィッツ



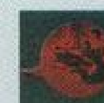
性別:男　AC名:ウンズィヒトバル



負ける戦いはしないと公言していたミグラント。その発言が示すとおり、強固な重量級二脚を操り、セントリーガンを囮にして自分は逃げるという非常に安全かつ堅実な戦法をとっていた。

PROFILE 037

KARATA



性別:男　AC名:FU-DOU



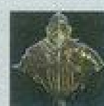
古くからある武術「空手」を戦闘に取り入れ、蹴り(ブーストチャージ)で相手を倒すことを重視する。接近戦を押し通す戦闘スタイルのため、相手との相性の善し悪しが極端に出ていた。





PROFILE 038

K・ヴイゼンホーフェル



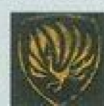
性別:男　AC名:フリューテッド



堅実さと積極性を兼ね備えていた実力者。基本的にはディフェンシブだが、好機と見ると一気に仕留めに来る。重装甲のタンクで乱戦には強いものの、遠距離からの狙撃が弱点だった。

PROFILE 039

ハスコック Jr.



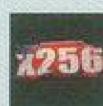
性別:男　AC名:ハンドレットアイズ



冷静かつ慎重でつねにACの調子を気にするほど、神経質な性格の持ち主。逆関節の特性であるジャンプ力の高さを活かして、敵の頭上から攻撃を仕掛ける作戦を得意としていた。

PROFILE 040

ハンティング・ソリッドフェザー



性別:女　AC名:x256



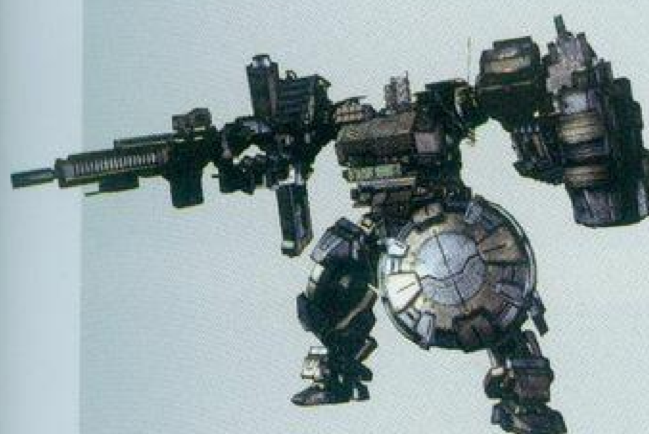
AC同士の戦いをビジネスと割り切る、寡黙な女性ミグラント。スナイパーライフルによる狙撃が得意で、距離を取りながら四脚で命中率を高める、オーソドックスな戦法をとっていた。

PROFILE 041

オールドマン



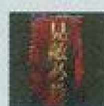
性別:男　AC名:グローリーオブヴィクトリー



"傭兵"の恐ろしさを戦闘前から感じ取るほどのベテラン。勝利できれば卑怯な手段を使うことも躊躇しない。正攻法の撃ち合いはせず、妨害兵器で行動を阻害しながら攻撃を加えた。

PROFILE 042

戮虎



性別:男　AC名:B2K



ほとんど言葉を発することがなく、静かな殺意だけを見せるミグラント。一定の間合いに入った敵を攻撃し続け、ロックオンできないハウザーを確実に当てていくなど、その実力は高かった。

PROFILE 043

クロマニョン



性別:男　AC名:サイレントハウラー

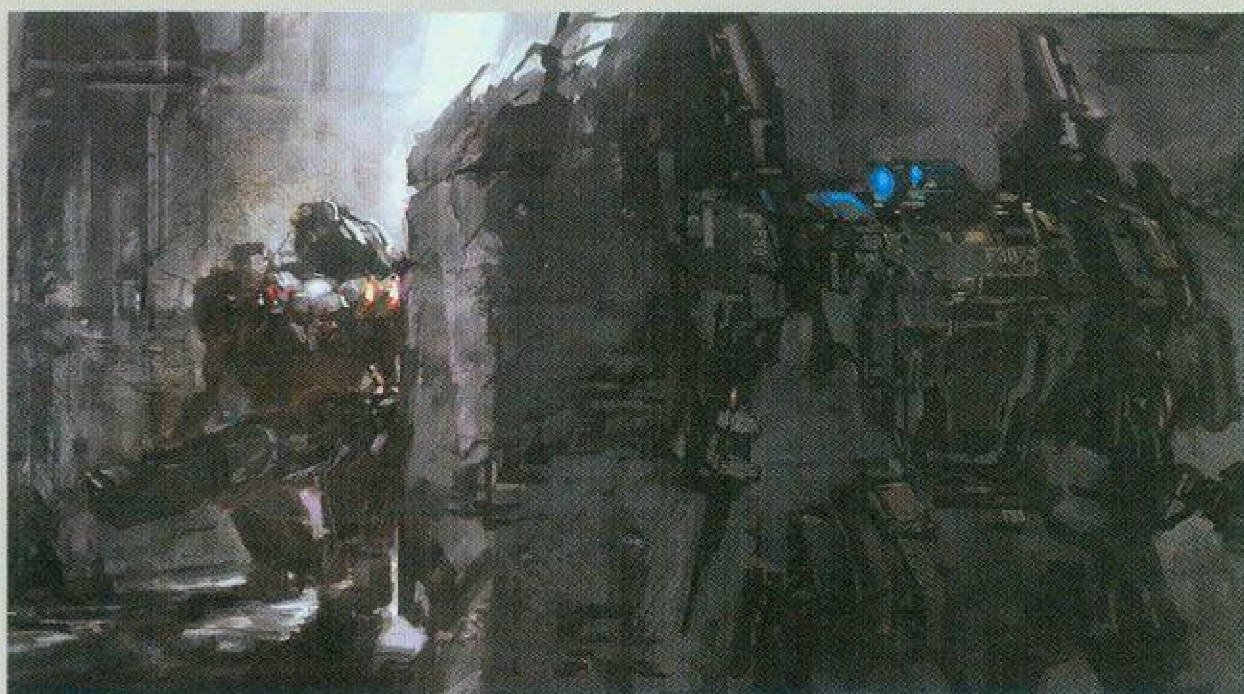


遠距離攻撃を得意とするパイロットで、レジスタンスの作戦を妨害するために企業が雇う程の実力者。第二次反抗作戦中、ACが損傷した"傭兵"と交戦。楽な仕事だと喜ぶも返り討ちに遭う。

決闘とMoHの関係

AC同士による決闘に関しては、傭兵の潰し合いに発展することを恐れたMoHから、一時期禁止令が出された。しかし、これによって実戦の経験もない実力の劣る傭兵が増えてしまったため、MoHは決闘を一種の自然淘汰機能と判断。決闘を黙認するに至った。また、勝利した傭兵に対して、MoHが優先的にACのパーツを提供するなどの厚遇も与えている。これによって、より上位に立とうと躍起になる傭兵が増え、結果的にMoHの戦力増強に繋がっているというわけだ。

なお、決闘は相手に勝負を申し込み、相手がそれを承諾すれば成立となる。勝負はどちらかが大破するまで行われるが、負けた相手は死亡するケースがほとんど。実際、例の"傭兵"と戦い、撃破された相手のほぼすべてが死亡している。

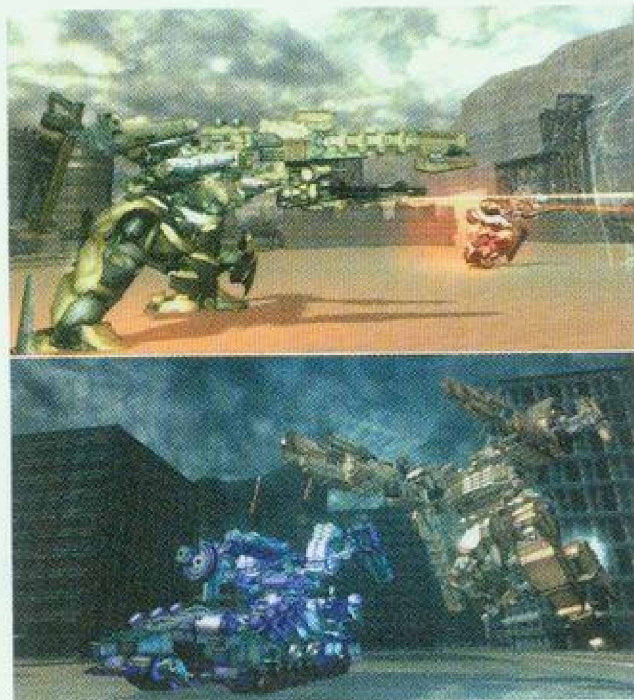


▲身を隠しながら戦うAC。世界中の各地で、決闘は行われている。

ペア活動のミグラント

傭兵の中には、ペアで行動する者もいる。報酬が折半になるため単独で行動するよりも減ってしまうが、戦闘では役割分担をすることでお互いの弱点を補えるのが利点だ。これにより、戦果を挙げやすく、生き残る可能性も高くなる。名を馳せているミグラントの多くがペアを組んでいるのは、こういった理由が大きいと考えられる。

また、決闘は自らの力を知らしめるのが目的なため、1対1が基本だが、あくまで勝利を得ること、もしくは報酬を手に入れることだけを求めている場合は、個人の相手にペアで挑む者も存在する。

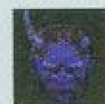

▲ひとりが攻めて、もうひとりが支援をするといったパターンが定石。

PROFILE 044
シンジ・オニヅカ
性別:男　AC名:双角





PROFILE 045
マコト・クキ
性別:男　AC名:片角

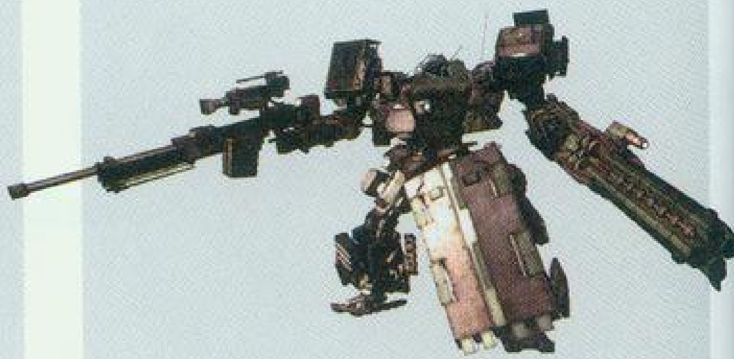




両者ともタンク型のACに搭乗しており、火力で敵を圧倒しようとする。ペアを組んで日が浅かったためかお互いをカバーしあう技術に欠けており、連携攻撃は機能していなかった。

PROFILE 046
デスペラード
性別:男　AC名:ストームクレスト





PROFILE 047
ワイナ・ワイナ
性別:男　AC名:コンドル





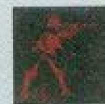
ベテランミグラント同士のペアで、耐久力に優れるワイナが先陣を切り、その後ろからデスペラードが援護射撃をする。倒したACを高く売るため、大破させないように戦おうとしていた。

PROFILE 048
ジェーン・ストライクス
性別:女　AC名:カルナバル





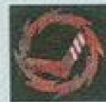
PROFILE 049
モシン・ナガン
性別:男　AC名:ハイドアンドシーク





男女のコンビ。男が主導権を握っているようだが、実際は相互依存の関係だった。ジェーンが突撃して敵を追い立て、モシン・ナガンが遠距離から仕留める狩りのような戦法を得意とした。

PROFILE 050
カイリー
性別:男　AC名:キラースティック





PROFILE 051
Q.E.D.
性別:男　AC名:ファタ・モルガナ





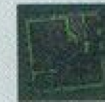
Q.E.D.がノイズ混じりの意味不明な言語を話すため、やりとりを聞く限りは、意思疎通がとれていないと思われる。しかし戦闘になると抜群のコンビネーションを見せた不思議なペアだ。

PROFILE 052
R・ライプニツ
性別:男　AC名:プラネタリ





PROFILE 053
I.C.
性別:男　AC名:フリップフロップ





勝つためのプランを立て、しっかりと役割分担をして戦うペア。狙撃手であるI.C.が敵を狙撃し、耐えかねて接近を試みる敵を、タンク型のACであるライプニツが迎撃する形だった。

PROFILE 054
ベルカ
性別:男　AC名:ビッグジョー



PROFILE 055
H・ジャクスン
性別:男　AC名:バードイーター



実力派ミグラント同士のペア。危険な突撃役を務めるベルカが不満を漏らすこともあったが、これは仲違いしているわけではなく、お互いを信頼している間だから言える愚痴だった。

PROFILE 056
コーポラル・マリー
性別:女　AC名:レディ・レッド



PROFILE 057
サージェント・ローザ
性別:女　AC名:アイオブカース



上司と部下という間柄の女性ペア。部下であるマリーは"傭兵"が手強いとはいえ、ふたりがかりで戦うことに躊躇を見せたが、上官であるローザに甘い考えを一喝された。

PROFILE 058
F・グーディッシュ
性別:男　AC名:キング・オブ・マッスルα



PROFILE 059
A・ルシモフ
性別:男　AC名:キング・オブ・マッスルβ



お互いを兄弟と呼び合う関係で、狙撃を続けるグーディッシュをルシモフが護衛する戦法をとっていた。狙撃頼みの戦法は単純ながら、その精度の高さから効果的であった。

PROFILE 060
ゲルヒルデ
性別:女　AC名:アウローラ



PROFILE 061
ロード
性別:男　AC名:ブルーブラッド



作戦を取り仕切るロードと、それに忠実に従うゲルヒルデのペア。ゲルヒルデがターゲットガンを敵に撃ち込み、ロードが強力なミサイルで遠距離から攻撃するといった戦法をとった。

PROFILE 062
Z
性別:男　AC名:A

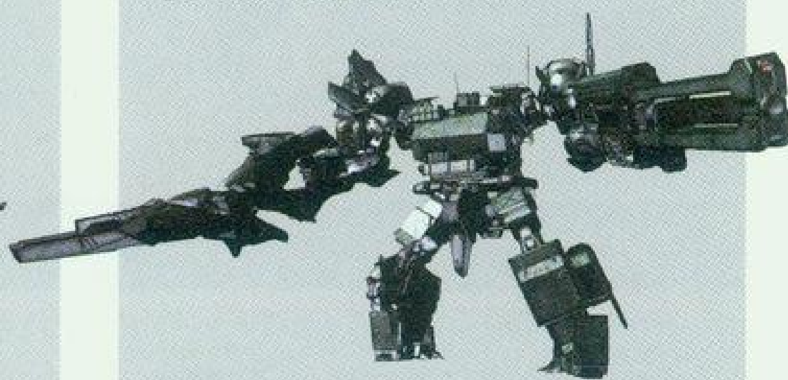


PROFILE 063
Dr.D
性別:男　AC名:BEC

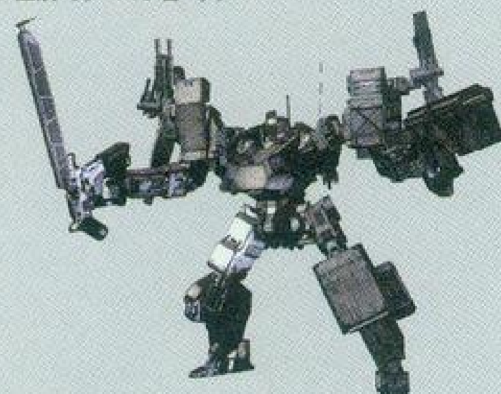


両者とも高い戦闘能力を持つ天才肌のパイロットで、ただ金になるという理由で戦う。作戦はないと言いつつも、別方向から長距離攻撃を仕掛けるなど、コンビネーションは抜群だった。

PROFILE 064
イズモ
性別:男　AC名:オロチ



PROFILE 065
ジャック・ノワール
性別:男　AC名:オグル

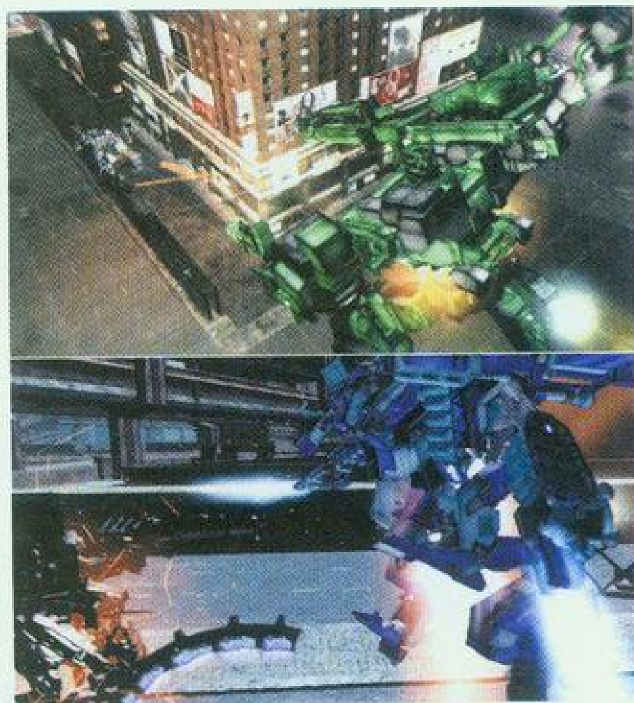


Dr.DとZのペアとライバル関係にあるペア。ライバルを倒した"傭兵"の実力を見るために戦い、世代交代も悪くないという考えを持つ。両者とも高い攻撃性を誇り短期決戦を得意とする。

≫ グループを持つミグラント

ミグラントの中には、複数人のACパイロットで構成されているグループもある。ペアを組んで行動しているミグラントの多くが、ビジネスと割り切っていたり利害関係が一致しているためペアを組んでいるのに対し、グループを持つミグラントは家族であったり、同じ理想を抱く者同士であったりと、より結び付きが強い関係になっている。ペアのミグラントではあまり見られない、ACのアセンブルのコンセプトやカラーリング、身に付けているエンブレムの類似性からも、その関係性の強さが伺える。グループの規模は10人未満の少人数制が大半を占めるが、中には50名近く構成員がいる規模のグループも見受けられた。

これらグループを組んでいるミグラントは、同じグループに所属しているとはいえ、つねに集団行動をしているわけではない。基本的にはグループの目的のために、別々の区域で活動していることが多い。もちろん必要があれば集団で行動し、グループ内でペアを組んで決闘に挑む者もいる。



▲同士の仇を目的に、"傭兵"に挑んでくるミグラントたち。

オリンピア・ファミリー

ブラザーK、T、Jの三兄弟と、その母親であるマザーQのグループ。実力者の母に対し兄弟は、装甲強化だけが勝利への近道と考える。

PROFILE 066



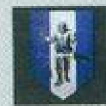
ブラザーK

性別:男　AC名:オリンピアⅢ



三兄弟の末っ子。「装甲の強化=勝利」というブラザーJの言葉を盲信している。突撃することしか考えず、逆関節の利点を活かせていない。

PROFILE 067



ブラザーT

性別:男　AC名:オリンピアⅡ



三兄弟の次男。"傭兵"に弟と装甲の違いを見せつけようと威勢を張っていたが、実際は半端な装甲で突撃するのみで、弟と大差はなかった。

PROFILE 068



ブラザーJ

性別:男　AC名:オリンピアⅠ



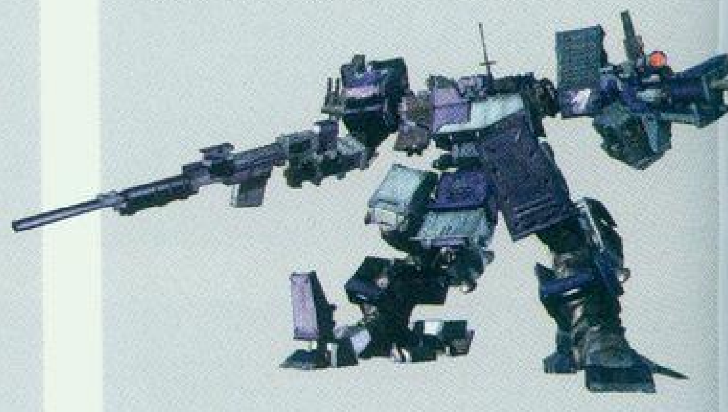
三兄弟の長男。"傭兵"に倒された弟たちの醜態に憤り、「中途半端」と称している。"傭兵"に対しても復讐心はあまりなく、冷静に挑んだ。

PROFILE 069



マザーQ

性別:女　AC名:ネーレイドⅣ



三兄弟の母親で、ファミリーのボス。倒された息子たちの仇討ちとして"傭兵"と戦う。バランスのいいACで、隙のない立ち回りを見せた。

三賢人

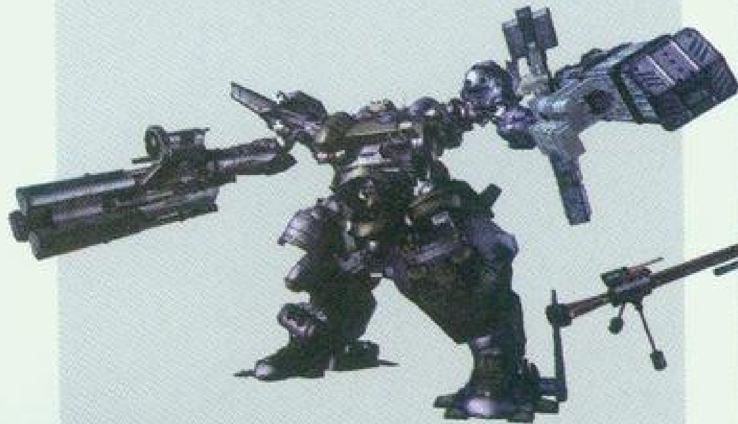
全員が同じ名前を名乗っているミグラント。「見ざる、聞かざる、言わざる」の三猿をテーマにしたACでチームを組み、活動していた。

PROFILE 070



三賢人

性別:男　AC名:不言



不言という名が示すとおり、言葉を発しない。セントリーガンを設置して敵との距離をとり、離れた場所からオートキャノンで攻撃する。

PROFILE 071



三賢人

性別:男　AC名:不見



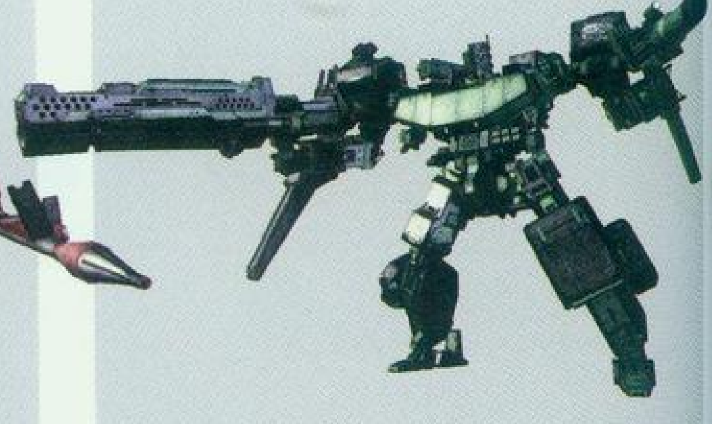
正確な狙撃を得意とする冷徹なミグラント。不言を倒した"傭兵"に対し挑発的な態度をとるなど、自信過剰な様子が見受けられた。

PROFILE 072



三賢人

性別:女　AC名:不聞



明るい口調で話す女性だが、"傭兵"に倒された仲間の復讐に奮い立っていた。ハンドガンで相手の動きを止め、近接戦を狙う戦法が得意。

ビーハイヴ・ファミリー

世に平穏をもたらすため、戦いの元凶となるACを撃破していた教団。信者はソルジャーやワーカーという称号と番号で区別されている。

PROFILE 073
ワーカー0429
性別:男　AC名:ビーハイブ タイプS9



ファミリーで最下層の信者。ワーカーのACはすべて四脚で統一され、レーザーライフルやスナイパーライフルを中心に扱う特徴がある。

PROFILE 074
ワーカー0454
性別:男　AC名:ビーハイヴ タイプS6



教団の信者だが、ACの値踏みをするなど、教団活動よりもお金を優先する様子を見せた。両腕部にスナイパーライフルを装備している。

PROFILE 075
ワーカー0403
性別:女　AC名:ビーハイヴ タイプS4



教団の命で"傭兵"を狙うワーカー。エネルギーの効率を考えずレーザーライフルを4丁も装備しているように、ACに関する知識は乏しい。

PROFILE 076
ソルジャー0312
性別:男　AC名:ビーハイヴ タイプA8



PROFILE 077
ソルジャー0331
性別:男　AC名:ビーハイヴ タイプA6



教団の教えを盲信している信者のペア。ソルジャーのACは二脚で統一されていた。レーザーブレードを使用した接近戦を得意とするソルジャー0312を、ソルジャー0331がエネルギー増幅装置で威力を高めたレーザーライフルで援護するという戦法で戦う。

PROFILE 078
キングビー
性別:男　AC名:ビーハイヴ タイプA1



教団の幹部で、組織ではソルジャーやワーカーを束ねる存在。倒された部下の復讐のため、"例の傭兵"に戦いを仕掛けた。機動力が高い中量二脚のACを巧みに操る、その腕前は確か。

PROFILE 079
クイーンビー
性別:女　AC名:ビーハイヴ タイプS1



教祖としてあがめられていた女性。高貴な振る舞いで"傭兵"と対面するが、内心は教徒を倒された怒りに震えていた。四脚に搭乗し、両腕のレーザーライフルで的確に狙撃する。

PROFILE 080
キラー
性別:男　AC名:ビーハイヴ タイプA0



教団では神のような存在で、教祖であるクイーンビーを影から操っていた黒幕。「世に平穏のあらんことを」の台詞に代表する教団の理念は、実際は建前にすぎなかった。真の目的はただの金儲けで、信者が撃破したACのパーツを教団に納めさせ、それを裏で売りさばいていたのだ。信者は皆騙されていたが、ごく一部にはそのことに気付いて、その上で教団に属していた者もいた。悪徳金満家ではあるがパイロットとしては一流で、その技量は確か。機動性と防御力のバランスがとれた中量二脚を操り、相手の頭上をとる戦法を得意としていた。苦心して築き上げた組織を崩した"傭兵"に対して決闘を挑むも敗北。ビーハイヴ・ファミリーは完全に壊滅した。







統治者も抗う者も共に去った。彼らの墓標に綴られた葛藤と苦闘は、新たな抗争の声に掻き消されていく。

>領地

TERRITORY

「レジスタンス」反抗作戦の舞台となり、灰燼へと沈んだ「シティ」。彼の地と付近のエリアの「今」を見ることで、世界の情勢を把握できるはずだ。「過去」に起こった戦争は、今でも各地に多くの火種を燻らせていることがわかるだろう。

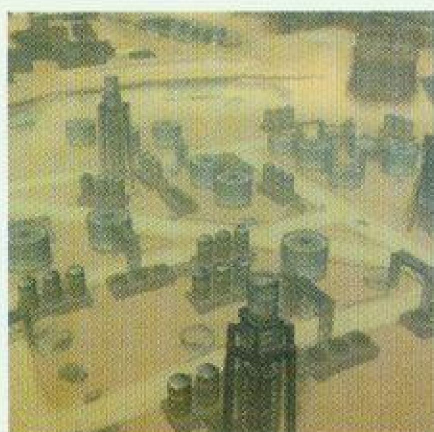
◤領地マップ

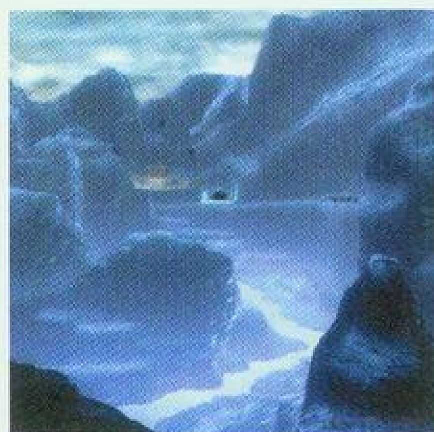
BURIED FACILITY
廃棄施設

ALPINE BASE
山岳基地

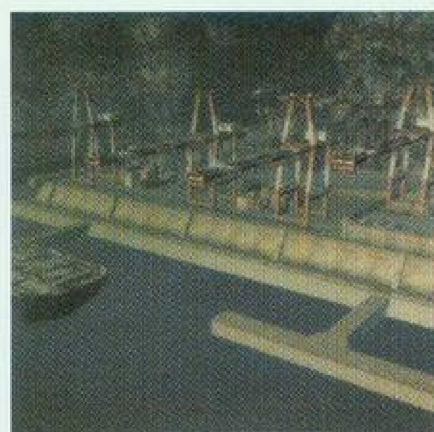
URBAN AREA
市街区

MINING AREA
鉱山施設


廃棄施設


山岳基地


市街区


鉱山施設

UPPER
高層区



MARIN
海上施設



Status
領地

現在、ミグラ
ている場所は、
なった特徴を持
度などの面で、
る頻度が高い
比較的免れた
いるようだ。多
れば、また新た
が収まる気配は
の中には、かつ
現在は既に統

Status of Territory

領地の現状

現在、ミグラント間で領地（縄張り）争奪が行われている場所は、大きく8つに分けられる。それぞれ異なった特徴を持つ土地であり、物資の量、汚染濃度などの面で、環境がいい場所ほど戦闘が勃発する頻度が高い。特に第二次反抗作戦時の戦火を比較的免れた場所に、ミグラントたちは押し寄せているようだ。多くの領地を得たグループが名を広めれば、また新たな戦闘の火種となることもあり、戦いが収まる気配は一向に見えない。なお、8つの領地の中には、かつてのシティに含まれるエリアもあるが、現在は既に統率者を失い、無秩序状態となっている。



▲かつてのシティに含まれる低層区は、戦火の影響で現在誰も立ち入らない廃墟と化している。

CILITY

HUGE CANYON
峡谷地域



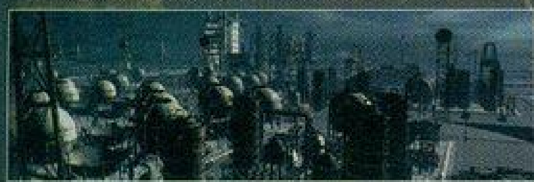
UPPER AREA
高層区



ABANDONED CITY
廃棄都市

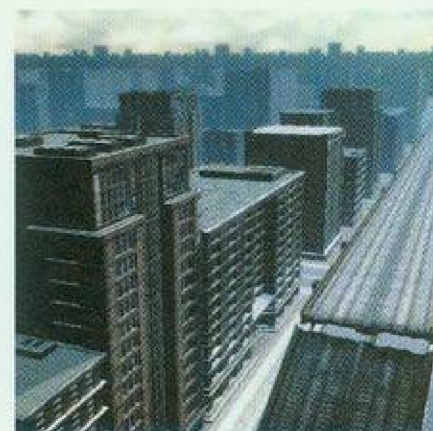


MARINE FACILITY
海上施設

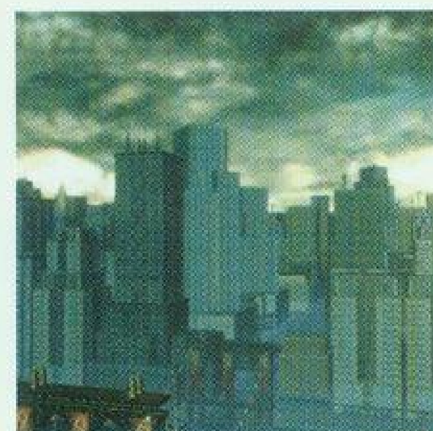




峡谷地域



廃棄都市



高層区



海上施設

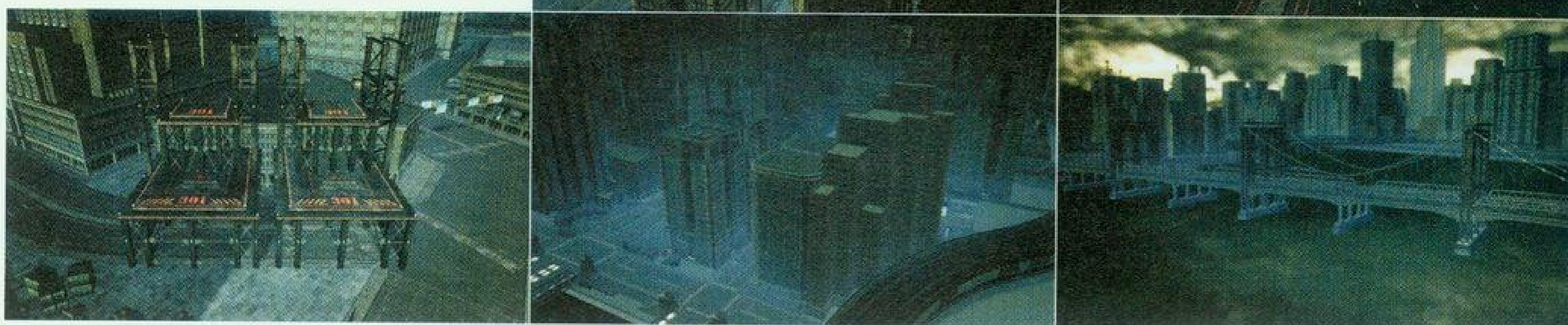
市街区 Urban Area

シティの西部に位置する街で、代表の統治時代は、下層民が多く暮らしていた。警備部隊がつねに監視していたものの、最下層民であるレジスタンスのテロを防ぎきれず、戦闘が数多く発生。これらの影響で、現在も損壊している建物が多く、生活環境は悪い。なお、特定の場所には、戦闘区域であることを警告する看板やポスターが今も残されている。



高層区 Upper Area

高層ビルが無数に並ぶ都市部。中心部以外は反抗作戦時の被害が少ないため、ミグラントが日々押し寄せている。街を囲うようにしてレールが敷かれており、以前はその上で装甲列車が運用されていたが、現在は特に使い道がないようだ。もはやタイレル統治時代の影響はほとんど残っていないが、唯一警備部隊用の配備台が今も残存している。



廃棄都市 Abandoned City

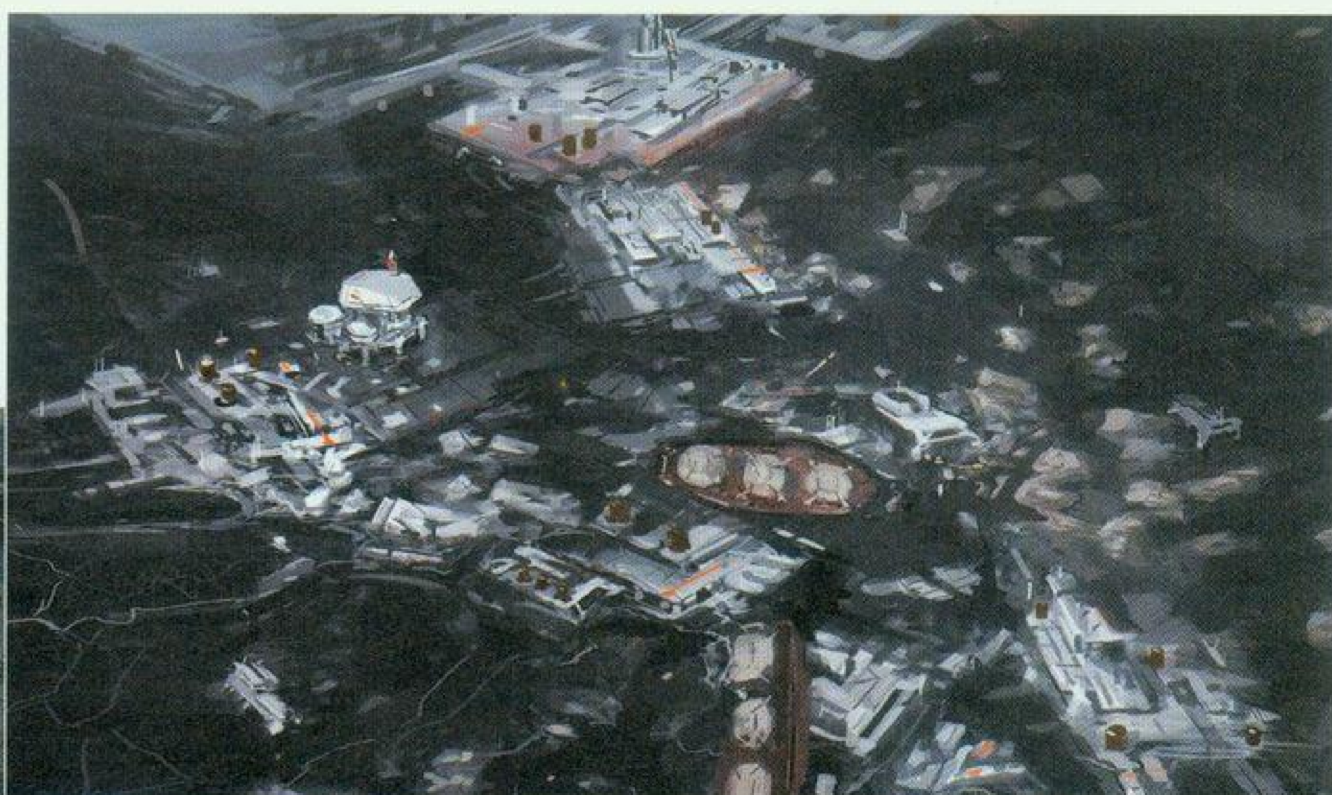
川を挟んだ両岸に築かれた都市跡で、両都市を行き来する際は高架線上にある橋を使用する。無人の廃墟となっているが、一部の勢力の侵入と基地建設が確認された。東岸の地下からは街の各所に繋がっている地下通路がある。これは、コンテナを街の各所に運び出すためのものだが、戦闘では奇襲用として使われているようだ。



海上施設 Marine Facility

海の上に建造されたメガフロート(巨大人工浮島)。浮体性質を持ったブロックを組み合わせた構造で、作業用の浮島も点在する。また、過去に何らかの目的で作られた、謎の大型施設が残されている。この施設はシステム部分がシャットダウンされており現在は利用不可能。また、機器の損傷も大きいことから、復旧の見込みはない。















山岳基地 Alpine Base

周囲を高い岩山が取り囲む、盆地状の地形。異常気象の影響で寒冷地となっており、山々は雪に覆われている。山の中腹には、遙か過去に建設された基地の形跡も発見された。また、岩壁の奥と削られた山の中には、現在も軍用兵器を確認できる。この基地の残存物をミグラントが利用し、縄張りを守るために強力な防衛網を展開しているのだ。



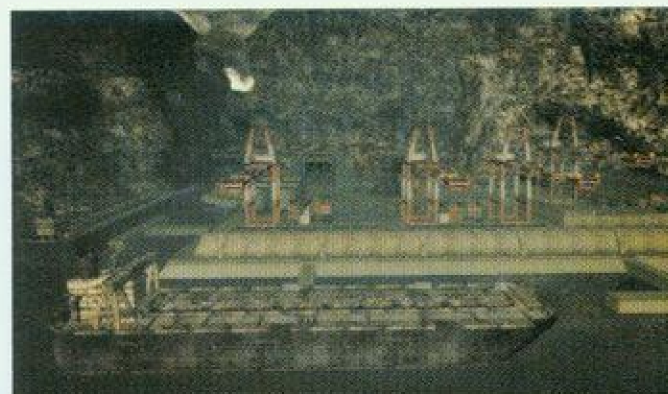






鉱山施設 Mining Area

湾部付近に作られた鉱山の採掘施設。港にある鉄骨構造の搬入機で資材を採掘し、タンカーに積んで各所に運輸を行う。鉱山を削ったトンネルには貨物列車が通るレールが設置されており、トンネルの先は小さな移住区と繋がる。この移住区はもともとあった建物に改修が施されたものだ。なお、移住区に奇襲をかける際に、河川を突破するACも確認されている。





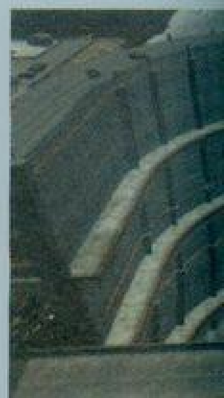






峡谷地

岩壁に挟まれた
部にはダムが建造
大型の通信塔や
にはシティのような
基地として利用さ
がいくつか崩れて
戦闘が日々勃発し



廃棄施

かつては採油施
急速な砂漠化によ
い、採油施設とし
が少なく戦闘がし
が頻繁に発生する
まだ燃料が残って
た際に爆発したとい

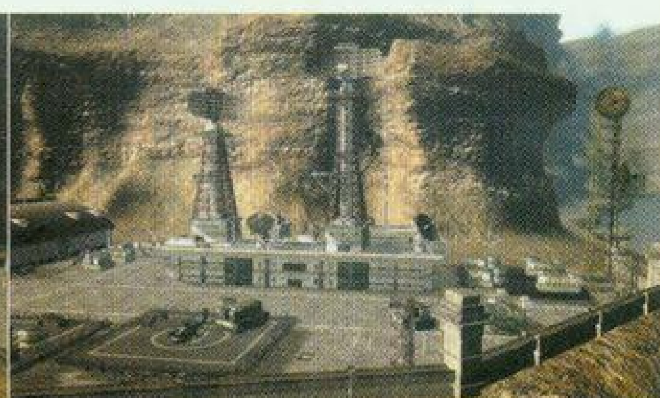


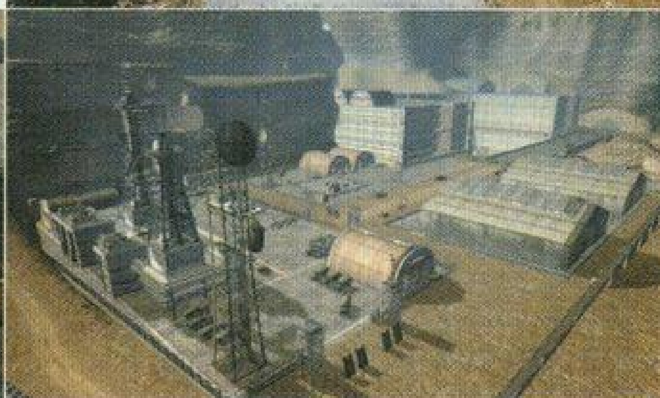
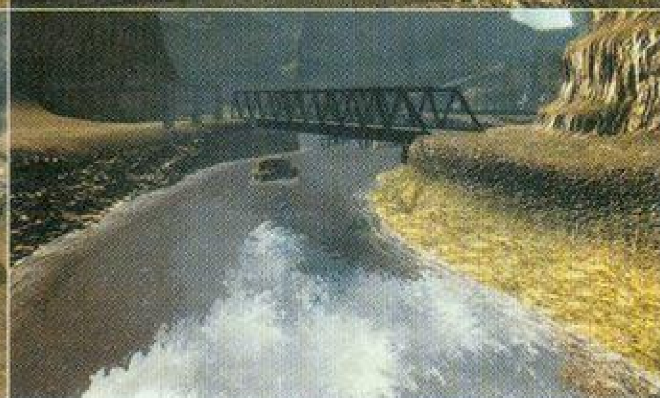
汚染地域

採油施設北
は、汚染物資
雨が降りしき
いため、汚染
命の危険性が
入ることすら避
術の発見もあ
この近辺を探索
う記録が残って
残存する施
の生産工場が
激しい戦闘があ
された地雷や
戦いの際の残
に自律兵器が
め、企業が関

峡谷地域 Huge Canyon

岩壁に挟まれた川が流れる巨大な峡谷。峡谷奥部にはダムが建造されており、管理施設も確認できる。大型の通信塔やヘリポートもあることから、遙か過去にはシティのような大都市の管理下にあったか、軍事基地として利用されていたと推測できる。付近の橋がいくつか崩れており、そこに身を隠しつつ撃ち合う戦闘が日々勃発している。

廃棄施設 Buried Facility

かつては採油施設として賑わっていたが、現在は急速な砂漠化により建物は半分近くまで埋没してしまい、採油施設としての機能は停止している。障害物が少なく戦闘がしやすいため、ミグラント同士の戦いが頻繁に発生する場所でもある。なお、採油場にはまだ燃料が残っているタンクがあり、流れ弾が当たった際に爆発したという事故も起きている。







汚染地域

採油施設北部に広がる、通称「汚染地域」は、汚染物質による黒い雲が渦巻き、暗鬱に雨が降りしきっている。汚染濃度が非常に強いため、汚染用の装備で身を固めていても、命の危険性が伴う場所だ。しかし誰もが立ち入ることすら避けるため、未だ新たな物資や技術の発見もある。タイレルはミグラント時代にこの近辺を探索し、豊富な物資を獲得したという記録が残っている。

残存する施設跡の様子から、かつては兵器の生産工場が稼働していた重要区域で、かつ激しい戦闘があったことが伺える。大量に設置された地雷や地表に刺さったOOTHECAはその戦いの際の残痕であろう。"傭兵"が訪れた際に自律兵器が展開していたという記録があるため、企業が関連している可能性も高い。






▲戦争の影響からか地表の隆起が激しく、陥没した場所には汚染された水が広がる。また、廃棄された施設が各所に残されている。

Once City

かつてのシティ

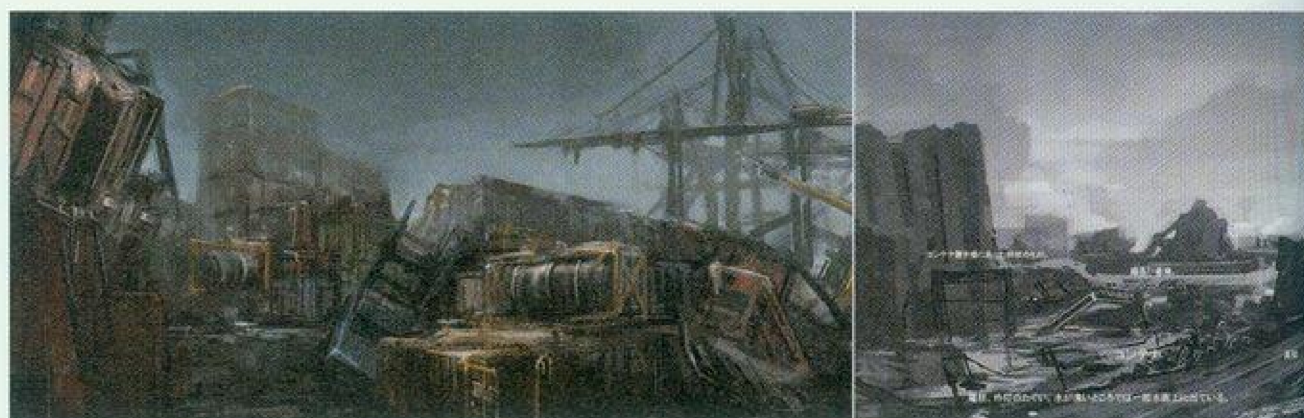
第二次反抗作戦の舞台となったシティ。当時の総面積は推測620～650平方キロメートル。ミグラントの大型ヘリを使用した場合、東西両端を15分程度で移動できる広さだ。ドン・タイレルの統治時代は沿岸区・市街区・低層区・高層区・行政区の5つから構成されていたが、第二次反抗作戦の影響で街の多くの建物が崩壊。現在は無法地帯となっている。シティの地下に住んでいた人々も、既に各地へ移住した。戦闘の被害が大きかった場所は行政区全域、海上施設を除いた沿岸区、低層区となっており、高層区は中心部以外は比較的被害が少なかった。なお、行政区と沿岸区の跡地には巨大兵器が出没し、複数のミグラントと交戦したという記録がある。

■シティエリアマップ

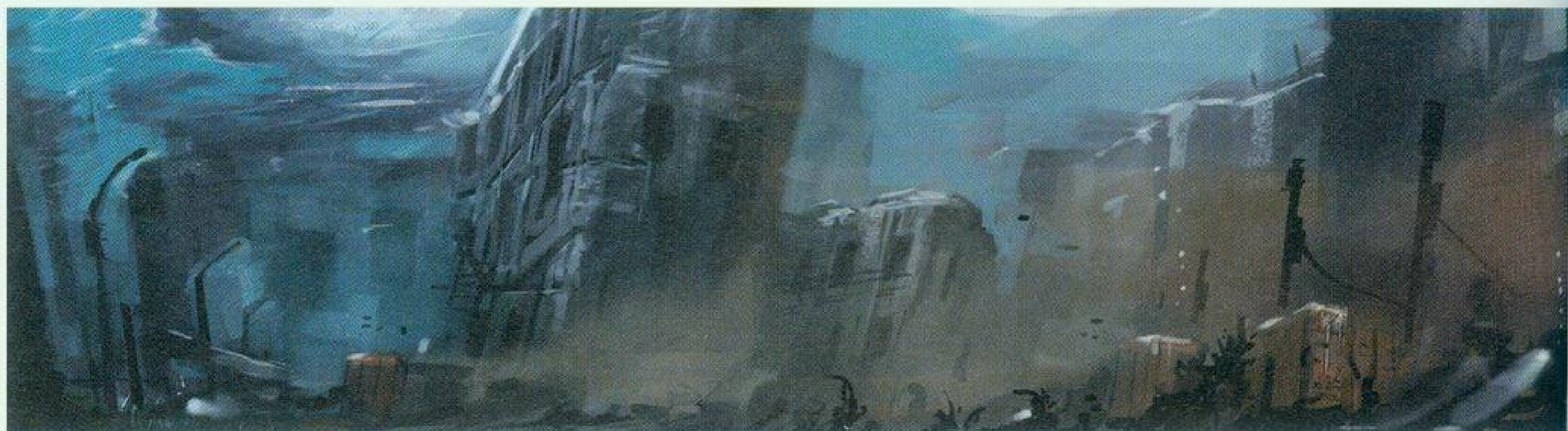


沿岸区 Coast Area

沿岸地域に形成された臨海工業地帯で、工場施設が多く建設されていたエリア。高層区や海上施設へと繋がる橋も設置されており、かつてはシティの生産ラインを担っていたことが伺える。湾岸付近は津波の影響からか建物が水没し、コンテナや廃材などが散乱。また、ビルや道路があちこちで損壊しているなど、戦いの傷跡も大きく残っている。第二次反抗作戦では企業からつまみ出された警備部隊がこの周囲をパトロールしており、高層区へと向かう"傭兵"と交戦した。



▲コンテナや廃材が積み重なり、迷路のようになっていた。



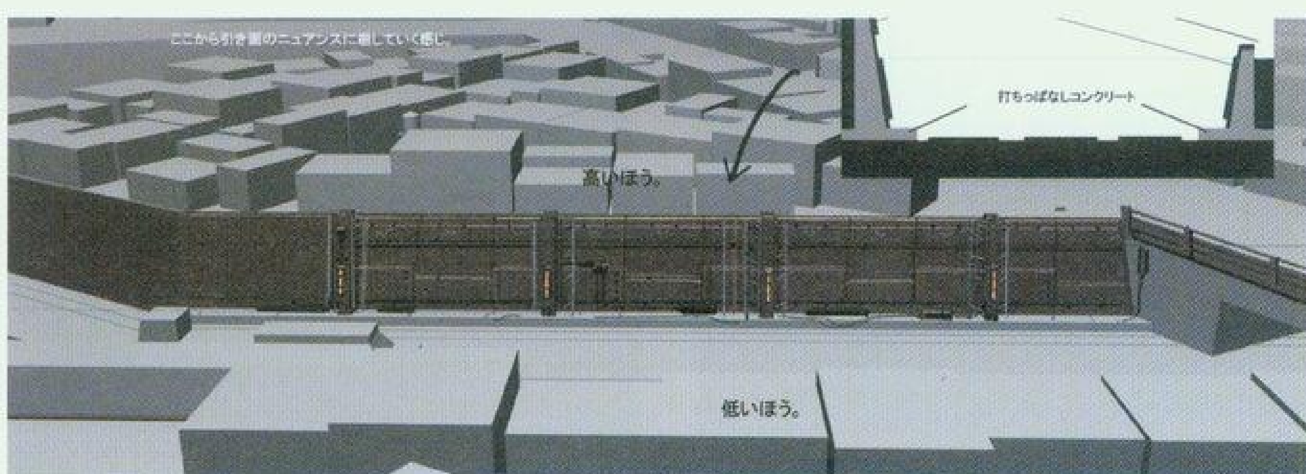
▲水中に沈んだコンテナやメカ。海側のほうが水は澄んでいる。



▲大部分が水に沈んだ沿岸区。右手前の高架から高層区へと繋がっていた。奥には工業地帯が集まり、海上施設へと続く。浸水していない場所に人が住んでいたようだ。

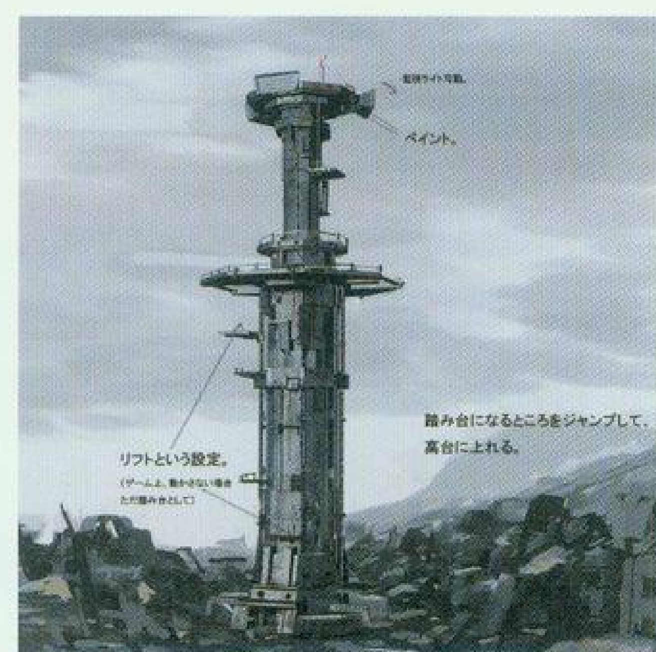
低層区 Urban Area

シティの下層民が住んでいた地区。低層区はシティの中でもっとも広く、場所によって環境が異なる。現在は第二次反抗作戦による損傷がもっとも激しい場所である。シティ崩壊前の低層区は街中に監視用の設備が配置された警戒地域となっていた。また、線路が設置された長いトンネルを抜けることで、高層区への移動が可能であった。第二次反抗作戦時に最初の戦いの舞台となった場所であり、"傭兵"が陽動として警備部隊と交戦。トンネル侵入時は、警備部隊の装甲列車も発見した。



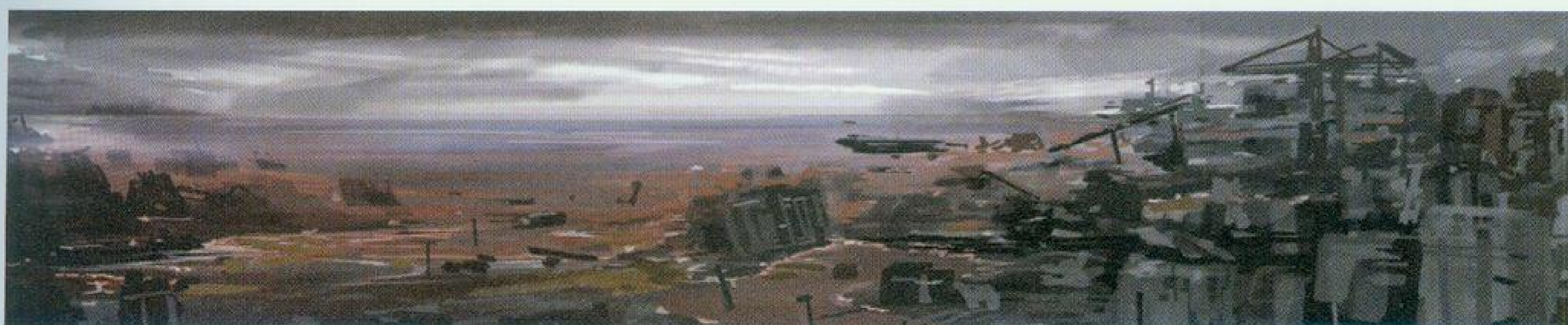
▲低地と高地の斜面は鉄板で補強されていた。


▲海沿いの小さい街。海に面しているため、物資輸送の重要拠点といえる。



▲低層区のあちこちに配備されていた監視塔。高さは約100メートル。


▲シティとレジスタンスの戦いが始まる前から建物の損壊が他の地域に比べて激しく、壊れた建物はそのまま放置されていた。


▲異常気象で水面が上昇している地区。低い位置にあった建物がそのまま海に沈んでいる。

高層区 Upper Area

シティの上層階級にあたる人物のみ住むことを許されていた地区。行政区へと繋ぐ重要な都市部であったため、第二次反抗作戦では度々警備部隊とレジスタンスが衝突している。タイレルの支配下に置かれていたころは、シティのロゴを描いた幕が随所にかけられ、モニタを付けた航空ヘリが何機も飛びかっていた。しかし、現在はそのようなものは一切見られない。



行政区 Administrative Area

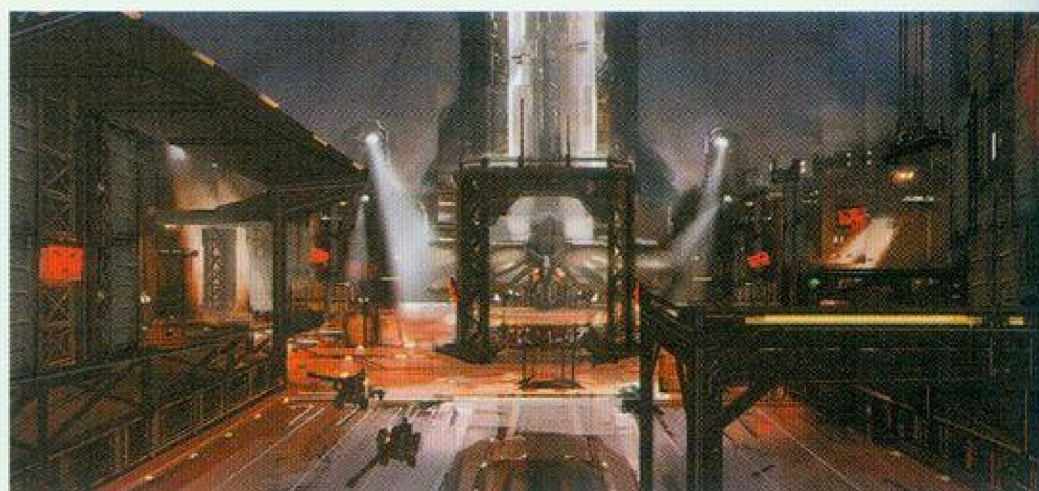
シティの中枢として機能していた区画。その中心には、代表の本拠地である「塔」がそびえ立ち、権力の象徴として誇示されていた。当時のシティの監視システムや送電施設など、全体の管轄を司る重要施設が集まっており、警備体制もほかの区より強固。街中に防衛拠点があり、緊急時に活用される自家発電装置も設置されていた。塔への入り口となるゲート前はやや開けた場所で、“傭兵”との交戦の際には地下から多数の兵器を投入し、最終防衛網を張っている。また、付近の外壁も装甲で覆われ、防御性能を高める工夫が凝らされていた。なお、ゲート前では、代表が演説を行ったという記録も確認されている。地上から行政区へ向かうには高層区から繋がる橋を使うしかなく、第二次反攻作戦では、その橋が重要攻略地点となった。



▲全盛時のシティ・行政区。ビルが建ち並び、その間に高架線が走る。建物のところどころが鉄で補強されている。



▲高架脇下付近にも監視の目が光る。



▲塔の付近は建物が鉄板で覆われ、強固な防御網となっている。





▲塔への入り口となるゲート付近。壁から砲塔が出てくる防衛機構もあったようだ。中央には演説台も見られる。



▲それぞれの関所に向かって道が集まり、その手前には検問がある。中央には全長約800メートルもの巨大な塔が輝きを放っているが、今はその跡形もない。

????

映像資料だけ
積を持ち、かなり
施設内部に見え
過去に作られた



▲建造中もしくは破



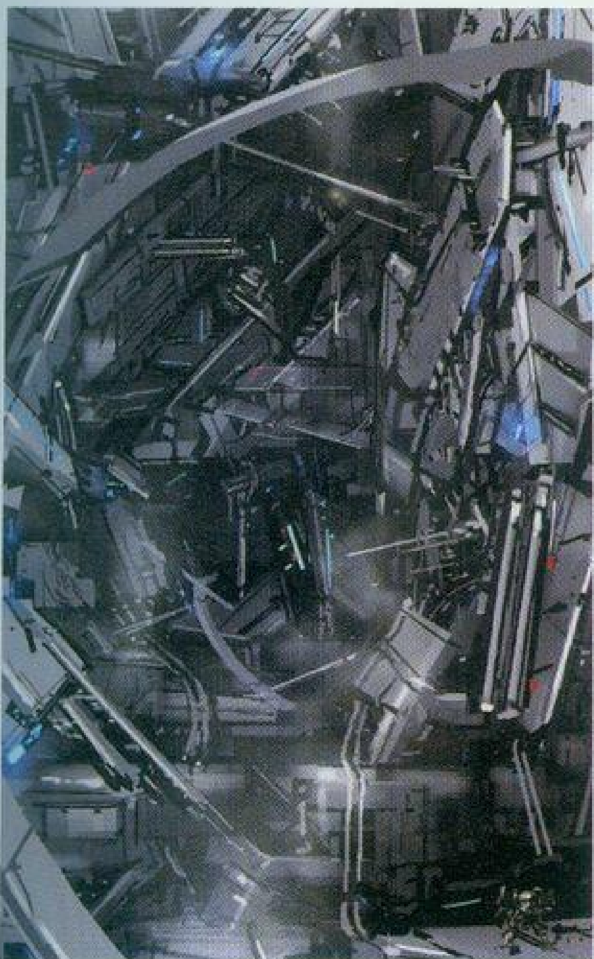
▲天井から吊された



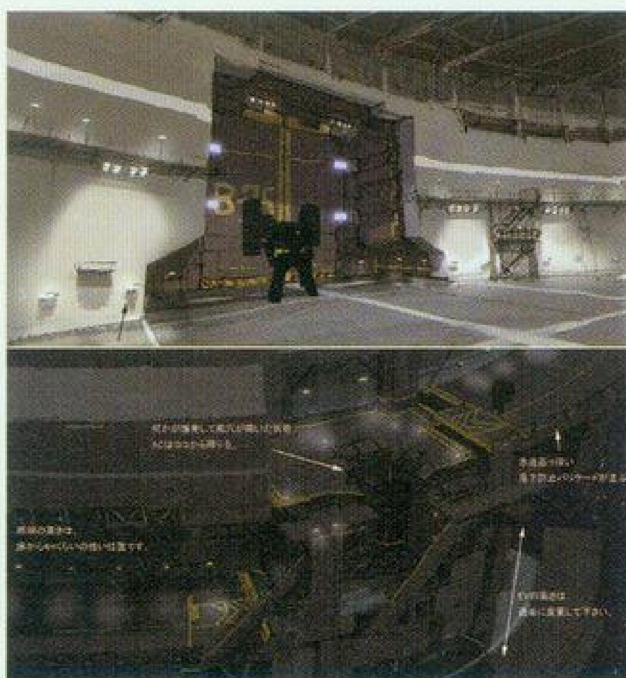
▲床に設置された謎の

???? Unknown

映像資料だけが発見された、謎の施設。広大な面積を持ち、かなり深部まで建造された地下施設のようだ。施設内部に見える機械が未知のものであることから、過去に作られた施設と推察される。



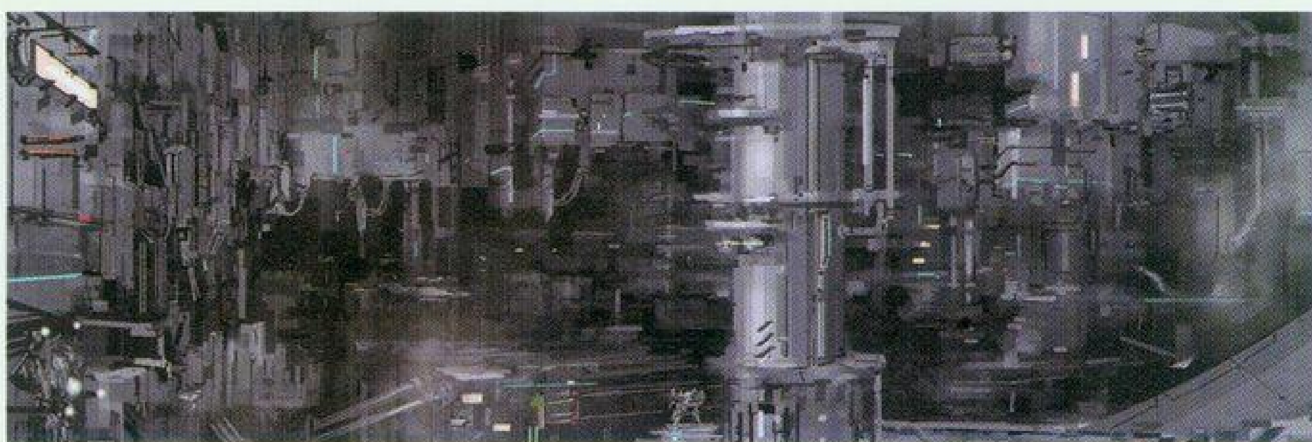
▲建造中もしくは破損したのか、乱雑な構造になっている。



▲ACの2倍はある巨大な扉。ここから地下へと繋がるのだろうか。



▲円形型のフロアが縦に続いている。



▲広大なフロア。壁には小型のメカらしき姿も見える。この施設を建設する役目を持っているのでは、との報告もある。





▲天井から吊されたように建造された構造物。一部は倒壊してしまっているようだ。





▲床に設置された謎の球体。施設の動力源のようにも思わせる。





汚染が広がり、徐々に失われていく生命。世界の最果てに見える風景には、何が映し出されるのか。

＞アーマード・コア

ARMORED CORE

遙か過去の技術によって造り出された人型戦闘兵器「アーマード・コア」(以下AC)。一般兵器とは一線を画すその力は、つねに戦場を支配してきた。血塗られた歴史を歩み続けた、この兵器に関する研究結果をここに報告する。

Outline

概要

アーマード・コア(ARMORED CORE)。通称「AC」。コアと呼ばれる胴部パーツを中心に各種パーツを組み合わせた機動兵器の総称である。この名称は、機体内のOS(オペレーティングシステム)にARMORED COREという名称が確認されたことに由来する。ACは過去の戦争で造られた兵器で、機械構造の一部や電子システム部分など、現代では未知となった技術が数多く使われている。

搭乗員は1名で、全長は平均7m前後。パーツ変更による汎用性、ハンガーユニットを利用した柔軟な武器運用、各種ブースタを使った高機動性、頑強な装甲を備えているのが特徴だ。その戦闘能力は、幾多の兵器の中でも突出しており、ミグラントや各組織の武力の要として利用されている。ただし、ACと言えども無敵ではなく、パイロットが使いこなせなければ一般兵器に撃破されてしまう。

だが、ACは言わば未知の技術の集合体。操縦が難しいのは当然で、操作マニュアルのような資料も流通していない。そのため、ACの操縦テクニックは、実際に動かしながら覚えていくか、他のACパイロットに教授してもらうケースがほとんど。そのためACを一戦力とするには、質の高いパイロットが必須だ。

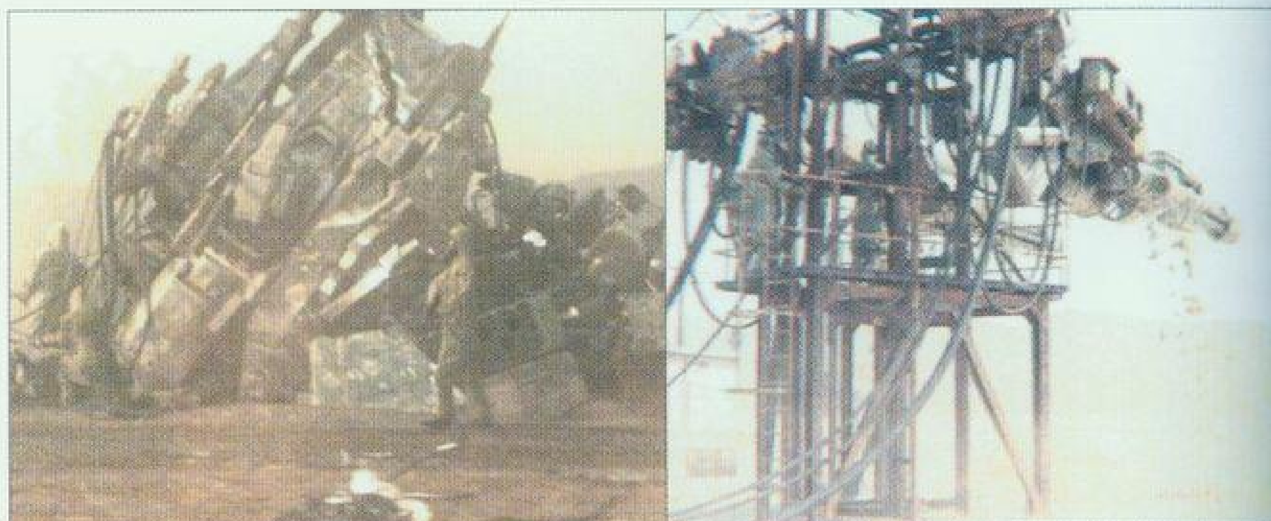


ACの特徴

- 過去の戦争で使用された兵器。
- 全長は平均7m。
- 過去の高度な技術が用いられており、新たにACを生産することはできない。
- 基幹システムの修復は、現在の技術では不可能。破損した場合、そのACを使えなくなる。
- 装甲部分の修復は、基本的に別のACのパーツで補う形で行われる。
- 汎用性が高く、戦力の要として利用される。
- 操縦が難解で、パイロットの技量が必要とされる。
- 規格外のパーツを装着しても動かない。
- パーツの製造年代によって「第一世代型」「第二世代型」の2種類がある。

≫発見と修理

ACの全パーツが完全な状態で見つかることは希で、廃棄されたACパーツを回収し、再利用可能なものを修理して、寄せ集めて使うケースが多い。内部構造は解析不能な部分が多く、特にシステム部分は破損してしまうと修復は不可能。ACは新たに生産できないため、戦いが続く限りACの絶対数は減り続けていく状況にある。ACが発見される場所は、おもに戦場跡や兵器工場、倉庫のような施設で、希少品を求める場合は汚染地域を探索する。修理したACはミグラントによって取引されるが、状態が良好なものほど、当然その価値は高い。

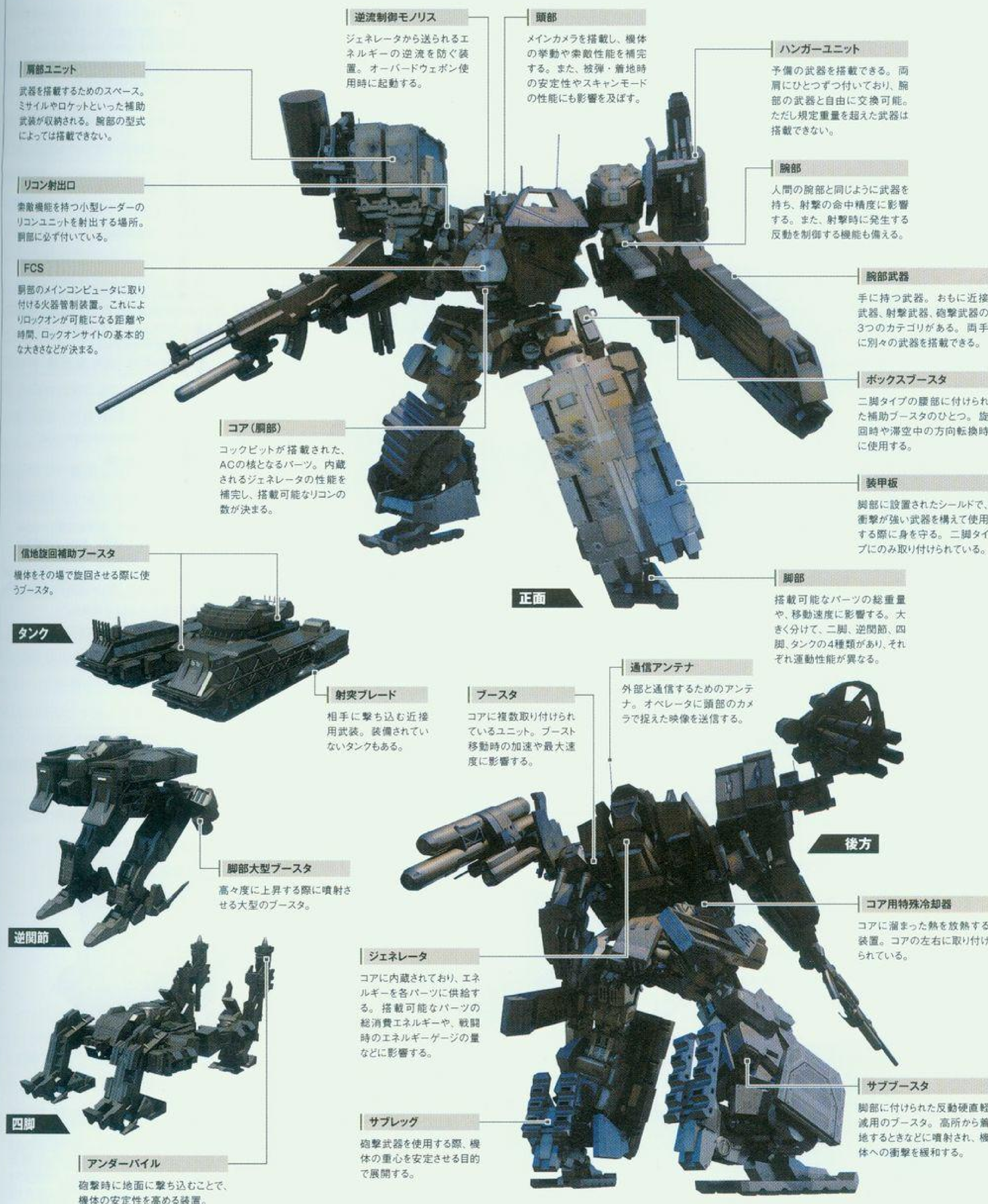


▲戦場跡にある破損したAC。使える部品を回収し、現存する施設や設備を利用して修理や動作確認が行われる。

Structure
構造

ACの基本パーツは頭部・コア・腕部・脚部の4つの部位に分かれており、部位ごとに共通の規格で作られているため互換性がある。そのため、特性の異なるパーツに換装すると、機体の性能バランスを調整できるのだ。この特徴がACの汎用性の高さに結び付いている。パーツの構築は通称「アセンブル」と呼ばれるが、これによって移動速度を重視した高機動型や、装甲性能を高めた防御型など、目的に応じた構成に変更できる。特に脚部は二脚、逆関節、四脚、タンクの4タイプが確認されており、移動特性やパーツの最大積載量といった基本性能に大きく影響するため、アセンブルで最重要視されている。

■ACの構造図



Armor
装甲

ACの装甲は非常に頑丈な材質で、ヘリの銃弾や戦車の砲弾程度であれば簡単に跳ね返す。しかし装甲に使用されている金属は現代では鋳造手段がなく、完全に破壊された場合は修復できない。そのため、装甲は発見された状態のまま使用され続け、消耗により新たに補強する際は、上から鉄板を取り付けるなど、単純な方法がとられている。

後述するが、ACが使用する武器による攻撃はKE(運動エネルギー)、CE(化学エネルギー)、TE(熱エネルギー)の3つの属性に分類でき、装甲はいずれかの属性に対する耐性を高めて製造されている。製造方法はそれぞれ異なるため、複数の特性を備えた装甲は存在していない。

ACの総合的な耐久力は、外装部分にあたるコア、頭部、腕部、脚部の強度で決まる。特にコックピットがあるコアと、重量を支える脚部は装甲が厚く、壊れにくい。パイロットによっては耐性の異なるパーツを組み合わせて、決定的な弱点をなくすようにしたり、反対に特定の弾丸への耐久力に特化する場合もある。重装甲にすると機体が重くなり、機動力が失われることから、わざと装甲を外すケースもある。


▲装甲を厚くすれば勝てるという認識を持つミグラントもいる。

■各種装甲の特徴

◆ 対KE装甲



- 運動エネルギー弾に対して強い
- 比較的軽量で、耐久力が低い
- リコンの搭載数が多い

装甲の前面や側面を垂直ではなく斜めにすることで、装甲の厚みを増加させ弾丸を貫通させにくい効果を発揮させる。耐久力は低いものの、軽量なため扱いやすさに定評がある。

◆ 対CE装甲



- 対成形炸薬弾用の外装を装着
- 耐久力、重量ともに平均的
- エネルギー伝達率が高い

化学エネルギー弾である成形炸薬弾用の特殊外装が施された装甲。その外装を設置するため、やや横に面積が広い。また、ジェネレータから各所へのエネルギー伝達率が高く、ブースタなどを効率よく使用可能となる。

◆ 対TE装甲



- TE弾対策用の構造が組み込まれている
- 全体的な耐久力が高い
- 重量が重い

熱エネルギーの拡散や、装甲を冷却させるための機能が搭載された装甲。そのため大型であり、重量も重い。流線形なフォルムになっているのも特徴である。実弾攻撃に弱くなっている辺り、過去の戦いにおけるエネルギー兵器の需要の高さを読み取ることが出来る。

Energy
エネルギー

ACを動かすエネルギーは、コア内部に搭載されているジェネレータ内で生産され、コンデンサを通して各ユニットに送られる。ジェネレータは、小型ながらも一般的なエンジンとは比較にならないほどのエネルギーを発生させる。この技術の詳細は未だに判明しておらず、新しいジェネレータを製造することは不可能だ。損傷の少ない状態で発見された良質のジェネレータは非常に貴重である。


▲ブーストやエネルギー武器の使用などでエネルギーは消費される。

■ジェネレータの種類

◆ 高出力タイプ



◆ バランスタイプ



◆ 大容量タイプ



ジェネレータには、容量が少ないが出力が高く、コンデンサに効率よくエネルギーが送られる高出力タイプ、その逆で出力は低いが容量が格段に大きい大容量タイプ、その中間のバランスタイプの3種類がある。消費燃料の大きいエネルギー武器を使う際は大容量タイプを選び、こまかくブースト移動を行う場合は高出力タイプを選ぶといったように、武器や機体の特性にあったものを選択するのが理想だ。しかし、あまり相性や構造について理解していないミグラントも少なくないため、考えなしに搭載されているケースもある。

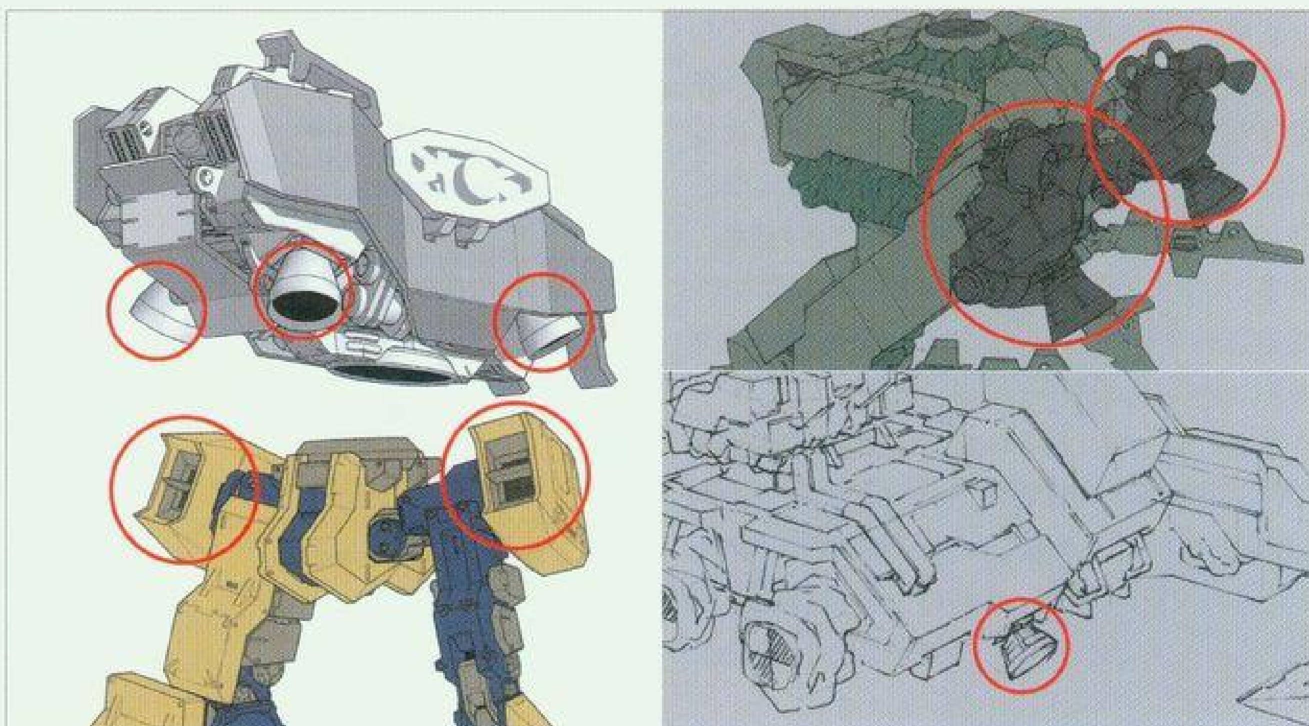


Movement Performance

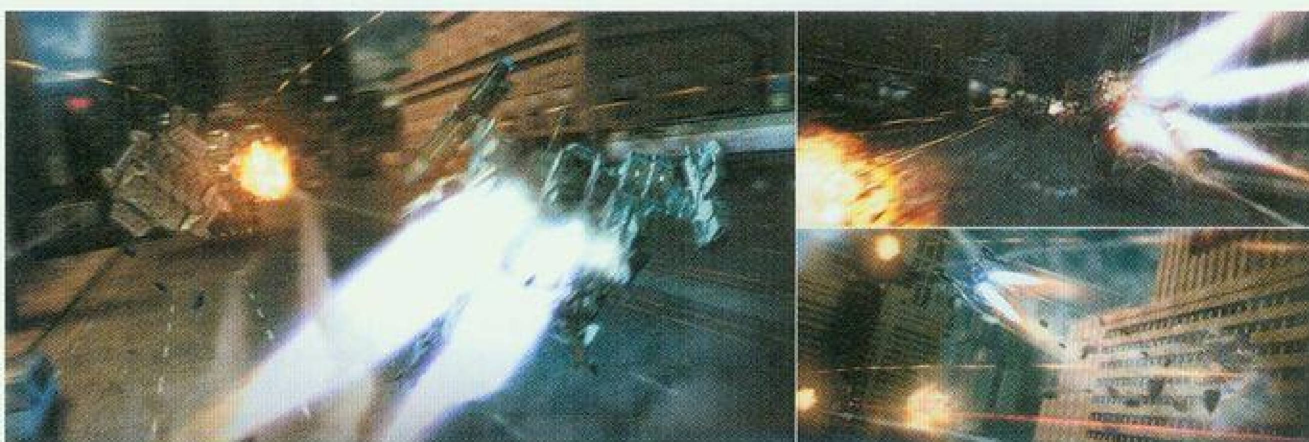
運動性能

搭載された各種ブースタは、エネルギーを消費することで制御できる。これによって他の兵器では再現できない柔軟な機動特性が発揮するのがACの大きな強みだ。また、空中に飛び上がって一定時間滑空することもできるため、車両では行えない、立体的な戦闘もこなせる。これだけでも十分高い機動力を誇示できるのだが、一部の優秀なパイロットは、ブースタを一瞬だけ強く吹かして短距離を高速移動する「ハイブースト」や、建物などの壁面を蹴った勢いを利用して移動する「ブーストドライブ」と呼ばれる技術を使いこなし、より複雑な動きを実現している。また、ハイブースト時の高速移動を利用して敵を蹴る、「ブーストチャージ」と呼ばれる攻撃技術も確認されており、タンク型の脚部にはブーストチャージを行うための攻撃機構として、敵を射貫く射突ブレードや斬突用のシャベルが装備されている。

各種ブースタはコアと脚部に搭載されており、コアに搭載されたブースタはロックを外して、付け替えることができる。現在発見されているブースタは、加速重視、最高速重視、燃費重視の3つのタイプがあり、作戦の内容に応じて付け替えているパイロットもいる。なお、動作補助的な役割を担っているボックスブースタやサブブースタといった、二脚タイプや逆関節タイプの脚部に取り付けられているブースタは、一体化されているため交換ができない。



▲ACはコアや脚部に取り付けられたブースタを使った移動が中心となる。



▲各所に付けられたブースタを使うことで、ACは多彩な動きを見せる。

》脚部による運動性能の違い

脚部は以下の4種類があり、基本的な運用方法と運動性能に影響を及ぼす。また、脚部によって重量バランスが異なり、それによって機動性と耐久力、積載量が変化する。重量が軽いほど機動性は高くなるが耐久性と積載量が低下するため、得意とする戦闘スタイルに応じて選択される。

■脚部の性能差

移動速度

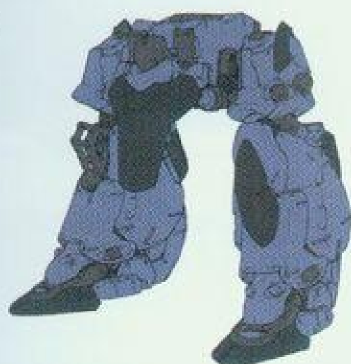
遅 ←							→ 速
タンク	四脚	重量二脚	重量逆関節	軽量逆関節	中量二脚	軽量二脚	

ジャンプ力

低 ←							→ 高
タンク	重量二脚	中量二脚	四脚	軽量二脚	重量逆関節	軽量逆関節	

■各脚部の特徴

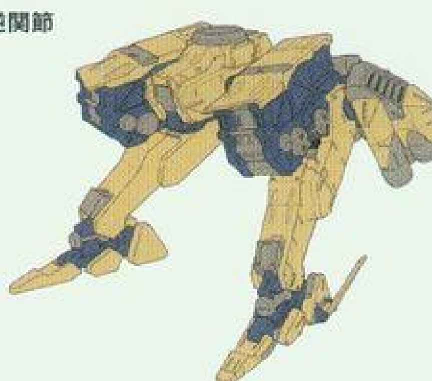
◆二脚



- 汎用性が高い。
- パーツ重量によって「軽量級」、「中量級」、「重量級」の3種類に分けられる。
- 砲撃系武器を使用する際、シールドが展開して正面からの攻撃のダメージを軽減する。

バランスがよく、どんな状況にも対応できるため需要が高い。過去の戦争でも主力として使われていたようで、多くのパーツが発見されている。旋回性能も優れるが積載量は低めだ。

◆逆関節



- 高々度までジャンプ可能。
- パーツ重量によって「軽量級」「重量級」の2種類に分けられる。
- エネルギーの消費量が大きく、旋回性能が低い。

鳥の脚を模した、関節の多い構造。脚に搭載された特殊ブースタを使用すると、非常に高所までジャンプできる。小回りは利きにくいが、敵の頭上をとって戦うスタイルに長けている。

◆四脚



- 砲撃武器の射撃安定性能が上がり、より正確な狙いを付けられる。
- 脚部ブースタの数が多く、滞空状態を長く保てる。
- 横移動の機動性が低い。

後脚に付けられているアンダーパイルを地表に撃ち込んで、銃撃した時の反動を抑える機能が組み込まれている。四つ脚によって安定性が高く、狙撃を好むパイロットが愛用する脚部。

◆タンク



- 装甲が厚く、積載量も多い。
- 砲撃武器を構えずに使用可能。
- 機動性が非常に低く、脚がないためブーストドライブを行えない。

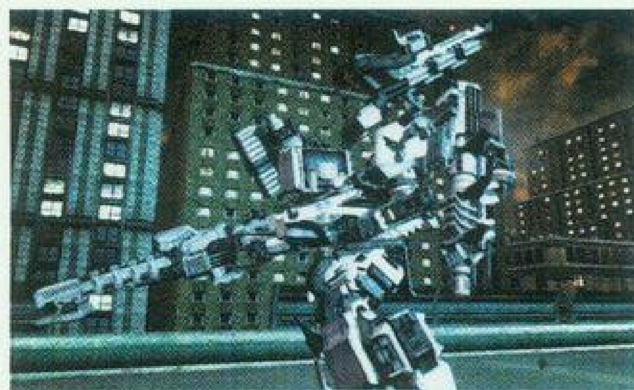
タンクは胴部のブースタを使用せず、脚部固有のブースタが作動する。高機動戦闘はできないが、耐久性は群を抜いて高い。積載量も多いため、火力や装甲を重視する際に選択される。

Unit
武器

武器は腕部と肩部、ハンガーユニットに搭載でき、種類も多数発見されている。銃器に使用される弾丸は装甲と同じくKE、CE、TEの3属性があり、武器ごとに定められた属性の弾を発射する。また、接近戦用のブレードや自動的に敵を攻撃する設置型の武器、ACの性能に影響を与える妨害武器など、銃器以外の武器も存在し、こうした選択肢の多さがACの汎用性を高めていると言えよう。

武器に関しても、過去の高度な技術で製造されているものが多いのは事実だ。だが、フレームパーツと異なり、構造が単純なものは、現代の技術でも複製が可能。そのため、武器の一部を改造して使用するミグラントも多い。ただし発見された武器と比べると形状や素材は粗悪で、性能は劣る。

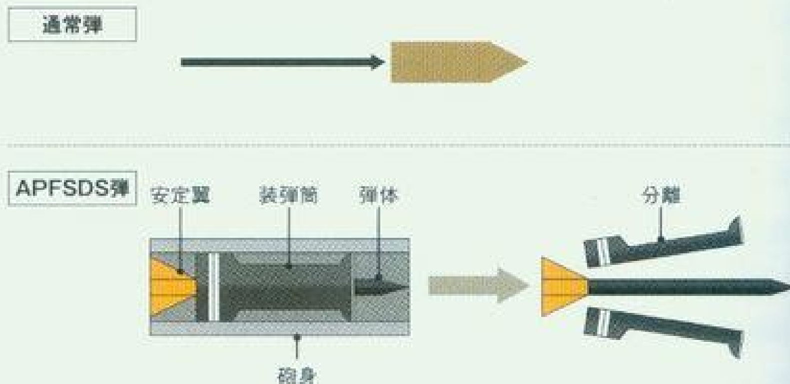
また、上記のような背景から、取引される武器は同じ型番であっても、外装や威力、命中精度といった性能が異なっている。そういった改造武器は、大半が不安定な動作をするため、実戦で使いながらの微調整が必要になる。



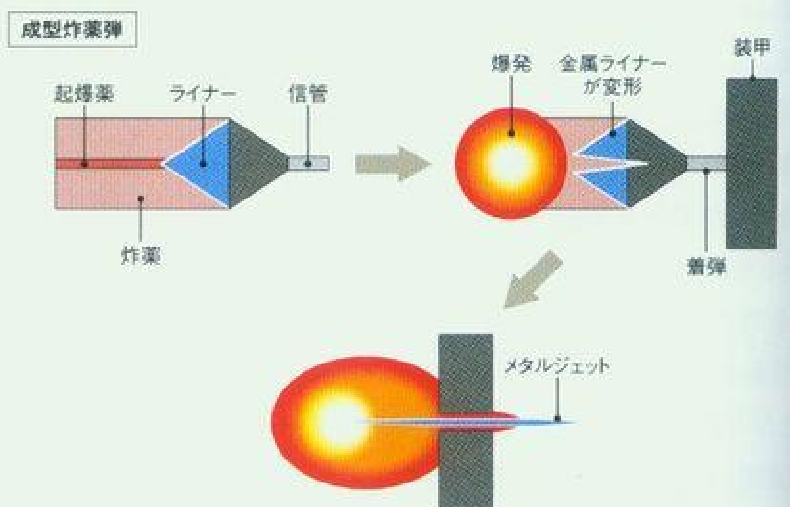
▲各種弾丸が撃てる武器を搭載しておくことで、臨機応変に戦える。

各種弾丸の仕組み

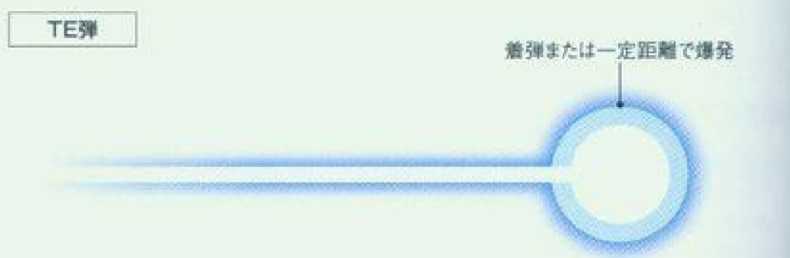
◆ 運動エネルギー弾（KE弾）
砲弾自身が飛ぶスピード（運動エネルギー）によって対象を破壊する弾丸。通常の銃弾のほか、APFSDS弾（離脱装弾筒付翼安定式徹甲弾）が該当する。APFSDS弾は貫通力を高めるために弾丸を細く尖らせたもの。ただしそのままでは弾頭から発射できないため、装弾筒を付けた状態で発射し、射出後に装弾筒が空気抵抗によって外れ、弾丸のみが飛んでいく仕組みになっている。



◆ 化学エネルギー弾（CE弾）
弾に炸薬を内蔵し、着弾時の爆発で発生する熱と圧力で装甲にダメージを与える。成型炸薬弾、別名HEAT弾（対戦車榴弾）がこれに該当する。成型炸薬弾は炸薬の前方にライナーというV字型の金属を仕込んでおり、炸薬が爆発するとライナーが細長い弾丸の形状に変化し（メタルジェット）、3000度以上とマッハ20以上の速度で装甲を貫く。着弾してから効果を発揮するため、距離による威力減衰が起きない点が特徴的だ。

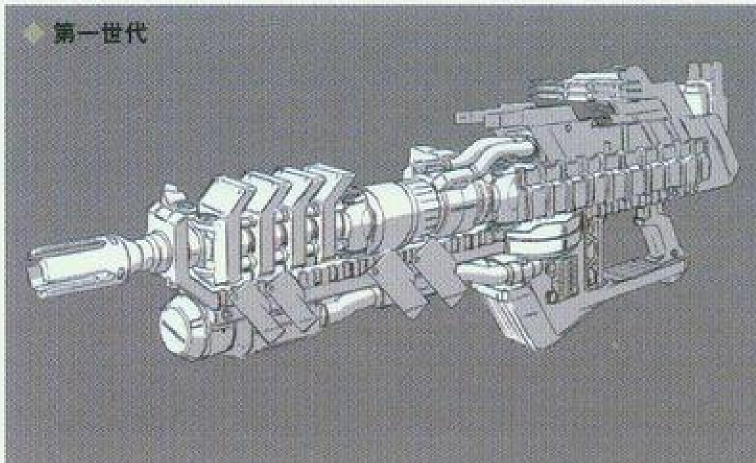


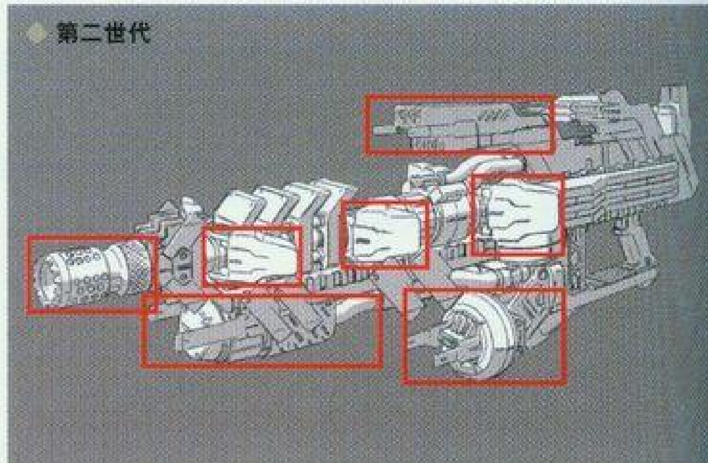
◆ 熱エネルギー弾（TE弾）
ACにも使われているエネルギーを高圧縮した弾を発射し、爆発した際の熱量で装甲を融解させる。金属を飛ばすわけではないので弾自体に貫通力や破壊性はない。弾にエネルギーをチャージすることで速度や威力を上昇させる武器もある。空気抵抗や重力の影響を受けにくく、長距離攻撃に最適。



武器の強化

発見された武器やパーツは、製造された年代によって「第一世代型」「第二世代型」に分類されており、第二世代型のものは高性能で価値も高い。第二世代の武器は右図のように第一世代の武器と比べると、性能を高めるためのパーツが複数取り付けられて、より複雑な構造となっている。また威力を重視するのか、命中を重視するのかによって、取り付けられているパーツが異なるようだ。





パーツ・武器の流通

ACのパーツや武器において、頻繁に発見されるものほど、かつての戦争で製造された数が多い武器と考えられる。これに当てはまるライフルやバトルライフルは、取引に出回る数も多く、比較的容易に入手可能だ。一方で一部のTE武器など構造が複雑な武器や、状態が良好なパーツは発見数が少なく、取引できる機会そのものが少ない。ミグラントが改造した武器は性能を確認して、それが高性能であれば、そのまま自分で使用することが多い。

弾丸は種類にもよるが、パーツと比べれば、製造が容易で取引も多く行われている。特にKE弾は現代の技術でも製造できるため、比較的幅広く流通している。CE弾は製造が難しく、入手数が少ないため、節約して使用するパイロットも多い。TE弾はエネルギーを蓄えるカートリッジを製造するための素材が不足しており、発見されるものに頼るしかないのが現状だ。



▲KE弾は容易に入手できるため、AC戦の主流となっている。

射撃武器

射撃武器には多くの種類があり、近接武器や砲撃武器よりも比較的扱いやすいことから、ACの主力武器として定着している。そのためAC同士の戦いは射撃戦が中心だ。なお、パイロットによっては属性が異なる複数の武器をACに搭載して、あらゆる戦況に対応できるようにしている。

ハンドガン

AC用武装として代表的な武器のひとつ。弾数は少なくサイズも小さいが、弾丸1発辺りの質量が非常に重く、衝撃力に優れている。メンテナンス性も高く構造的に頑丈なため、その用途は非常に広い。



ショットガン

一度に大量に分散する弾を撃ち出す実弾兵装であり、AC用武装として代表的な近接武器。機動力を活かして、接近戦を仕掛けるACに向いている。ちなみに対AC戦用以外に使用する弾もあるが、使用頻度が少ないため、あまり取引されない。



ガトリングガン

弾丸を連射するタイプとして代表的な武器のひとつ。設計がシンプルで、年代を経てもその形にほとんど変化がなく、現在でも複製が容易な武器である。



ライフル

もっともオーソドックスなAC用の武器。多くの形状が発見されているが、一部に現在の技術では再現できない水準のものも混ざっており、日々解析が進められている。



スナイパーライフル

弾数は少ないが、一発の威力に比重を置いた武器で、有効射程距離も長い。AC用武器として代表的な狙撃武器のひとつでもある。技術的にはガトリングガンと同様に再現が容易な部類だが、命中精度にはムラがあるため、使用者たちはセンサーを付けるなど試行錯誤を繰り返している。



ヒートハウザー

複数の弾を同時発射する榴弾砲。成形炸薬弾の着弾時の破壊力を上げた代わりに飛距離が犠牲になっている。携行性を重視しているため、砲身は短く設計されている。



バトルライフル

大口径の弾丸を使用したライフルの一種。かつての戦争ではさまざまな弾丸を使用していたようだが、現在では成形炸薬弾を使用したライフルとして使われている。



パルスガン

ある程度の近距離に絞られるが、広範囲にパルスを放射するエネルギー武器。パルスガンから発射されているエネルギーの詳細は不明で、電気の力により何らかの波動が放出される仕組みということしかわかっていない。銃口から発射されるものもあればレドーム状の機器の表面に発生させるものなど、仕組みはさまざまだ。



パルスマシンガン

パルスガンの出力を調整し、連射機能を持たせた武器。複数のENカートリッジを搭載しており、充放電サイクルをローテーションで行うことで連射速度を高めている。



プラズマガン

現在使用されている簡素なプラズマ機器は、大気を圧縮した後にプラズマ化させて放射するが、AC用のプラズマ武器は特殊な媒体をプラズマ化させて、強力なエネルギー弾として対象にぶつける。威力は非常に高いが、弾は大気の影響を受けて拡散するため、ほかの武器と比べて射程距離が短く弾速が遅いのが難点。



レーザーライフル

シンプルな光学エネルギー武器で、チャージすることによって威力が増大する。レーザー技術は再現が比較的容易なため、現代の技術でも修理したり、一から製造することも可能。だが、発見される光学エネルギー武器の中には、現代の技術では解明できない、失われた技術を有したものが少なからず存在している。



近接武器

射撃武器と同様にACの腕部に取り付ける武器。敵に接近してから攻撃を繰り出さなくては命中しないので、扱いが難しく、主力武器としているパイロットは少ない。ただし携行性が高いこともあり、熟練者が予備の武器として携帯するケースは多く見られる。

ブレード

かつての戦争ではあまり使用されていなかったためか、実体剣はこのタイプしか発見されていない。刃が非常に頑丈な素材でできており、折ることはもちろん、一片の刃毀れも見られない。



ヒートパイル

対ACサイズの成形炸薬弾による大量のメタルジェットで装甲を貫き、同時に対象を内部から破壊する武器。ACのコアに対して一撃で致命傷を与えられるように設計されている。格闘戦闘も可能なACにおいて、必殺の破壊力を持つにも関わらず、腕部への負担が少ないため、需要が多い。



レーザーブレード

高出力のレーザーを利用した近接エネルギー武器。レーザーによる高熱で大抵の金属は溶断できる。本来は腕部の負担を軽減するために、起動した状態のレーザーブレードの刃を、対象に乗せるだけで破壊できるように設計されているが、ACは装甲が頑強なため、押し切るように使うのが一般化している。一部特殊なものもあるが、概ね構造は単純で再現しやすい。



砲撃武器

大型化された射撃武器。威力が高く、ACに与える衝撃も大きい。使用する際は反動を吸収するため、機体を固定し安定させた姿勢で射撃する。唯一、タンク型のACは、その形状と重量から機体の安定性が非常に高いため、移動しながらの射撃を実現している。

オートキャノン

複数のマシンガンを束ねた武器。ACの武器の中ではもっとも連射性に優れており、その弾幕の牽制力は目を見張るものがある。威力に優れる反面、自機が受ける反動も強い。



キャノン

高速・高威力の砲弾を撃ち出す大砲。二脚など有関節脚部で使用する場合は、しゃがみこまなければACの姿勢制御が追いつかず、まともに撃つことすらできない。



レールキャノン

弾丸を通常の火薬爆発ではなく電磁気を使って高速で撃ち出す武器。砲身が長く重いうえに、反動が強いため、タンク以外の脚部では構えなければ撃つことができない。武器自体の構造は単純なのだが、使用されている部品の技術水準が高く、現代の技術では完全な再現は難しい。



スナイパーキャノン

攻撃力と弾速のみを追求した狙撃砲。単発使用が主だが、連射できるものもある。非常に反動が強いため、専用の体勢をとり、構えて撃たなければまともに扱えない。



ハウザー

大口径の榴弾を複数射出する大砲。弾道が放物線を描くため狙いにくいのが難点だが、すさまじい破壊力を誇る。



ヒートキャノン

強力な成形炸薬弾を撃ち出す。独自の装填機構を備えており、それにより連射速度を向上させている。



パルスキャノン

大型化させたパルス武器。対象を一瞬のうちに焼き尽くすほどの出力があるが、ジェネレータのエネルギーも大量に消費する。複数のレドーム状の機器を並べた構造になっており、この効果でパルスの威力を増幅しているようだ。



レーザーキャノン

大型化したレーザー武器。実弾を撃ち出す武器とは違って反動は少ないが、発射時に大量の電力を必要とするため、一時的にACの駆動系の出力に影響が出る。そのため、構えなければ安定して発射できない。



設置武器

地表や空中に設置することで敵を自動的に攻撃したり、機能に障害を発生させたりする武器。一般的な武器である射撃武器に比べると、使用するミグラントは少ない。

セントリーガン

敵に対して自動攻撃を行う設置武器で、発射する弾丸のタイプはそれぞれ異なる。FCSによって制御されており、その有効範囲内でのみ起動する。



ジャマー

さまざまな機能障害を発生させる小型装置及び、それを扱うパーツ。FCS、ジェネレータ、リコン、脚部駆動系に障害を与えるものがある。



ターゲットガン

信号弾を撃ち込むパーツで、遮蔽物越しにもロックオンを可能にする。友軍の合流地点を示すなど、対AC戦以外で使用されている場面も見られる。



ミサイル武器

強力な弾頭を積んだ遠距離武器であるミサイルやロケットは、ACの肩部に搭載して使用する。腕部武器と独立しており、同時射撃も可能。また、構造が単純なため、辛うじて現存している兵器工場で生産が続いている。

フラッシュロケット

着弾時に閃光を発し、直接当たらなくても敵のカメラ機能を一時的に阻害できる。カメラの性能がいいACほど機能が阻害される時間が長い。爆薬ではないため直接当てたときの威力は低い。



ヒートロケット

成形炸薬弾を搭載したことで、軽量ながらもロケットよりも威力に優れており、連射もできるため攻撃効率に優れている。ただし、直進する弾道と弾速の遅さから動く敵には当てにくい。



ロケット

狙った場所へ向けて一直線に飛んでいく武器。着弾時に大きな爆発を起こして被害を与える。追尾性がないので、当てるにはそれなりの戦闘技術が必要だが、ダメージが大きいため、連発するパイロットが多い。



KEミサイル

ロックオンにより敵を自動追尾し、着弾時に爆発を起こす。ロケットと同じくAC以外でも使用可能なため需要が高く、ミグラントの武器取引の大半を担っており、その種類も豊富だ。



CEミサイル

弾頭に成形炸薬弾を使ったミサイル。KE弾よりも発射速度は遅いが、距離が離れていても確実な被害を与えられる。ステルス機能を備えたものや、ロックオンしなくても自動的に敵を追尾する特殊なタイプもある。



補助武器

ACの肩部には、武器の代わりに補助的な役割を持つ装置も取り付けられる。その効果はさまざまだが、自分が扱う武器のスペースを犠牲にするため、使用するには確かな技量が求められる。

ボムディスペンサー

浮遊機雷を射出する装置。機雷は内部電力が尽きるまで浮遊し続け、電力が尽きるとその場で爆発する。敵が攻め込んでくる場所に設置するといった使い方が基本だ。



オプティカルチャフ

ACの光学認識システムを攪乱するさまざまな物質を展開する。ACのロックオンに遅延を生じさせることが可能。



CIWS

接近するミサイルを認識し、自動迎撃する近接防御火器システム。ACの制御システムとは別系統になっており、独立して稼動する。AC用規格となってはいるようだが、他の武器よりも比較的後から追加された規格品のようだ。



カウンターガン

接近する敵を自動で認識し、機銃による攻撃を行う。



追加弾倉

ACが取り扱う武器の弾薬を補充可能な弾倉。一部の武器を除いた、あらゆる形状の弾薬、ENカートリッジに対応している。



サブコンピュータ

内部コンピュータの処理速度を強化する装置。発見されることが少なく、その理由はかつての戦争では外部のコンピュータでACの補助処理能力を補っていたためという説が有力。また、ACの高機動な運用に耐えうる設計にするため、処理能力に限界が生まれたという説もある。



ENアンプ(ENアンプリファイア)

装備したTE弾の武器へ、強制的にエネルギーを供給する装置。威力や射程距離が飛躍的に上昇する。しかし、出力が上がるぶん、エネルギー変換効率は悪くなり、注意して使用しないとエネルギー切れを起こしやすい。パルスマシンガンやレーザーライフルと相性がいい。



UAV

滞空型の小型カメラユニット。上空から撮影した画面をACのモニタに映し出す。



Overered Weapon

オーバードウェポン

ACの肩部に直結させることで、背負うように搭載するオーバードウェポンは、通常の武器を遙かに凌ぐ威力を誇る。これらはかつての戦争で使われた遺物ではなく、現代の技術でミグラントが製造した規格外の武器である。そのため武器の形状は洗練されておらず、雑然としたフォルムなのが特徴だ。

本来は規格外の武器をACに搭載しても使用できないはずだが、このオーバードウェポンはACのOSを乗っ取ることで強引に起動させる仕組み。起動時は、使用する際に必要となる膨大なエネルギーを確保するため、ジェネレータのリミッターを解除させる。(このとき、熱暴走が発生し、ACに大きな負荷がかかる)。また、発動するにはエネルギーチャージが必要で、武器によってはチャージ中に一切の身動きがとれないなど、使用時のリスクは極めて高い。しかし、その威力は通常の武器を遙かに超えているため、一撃で不利な戦況を覆すことも可能。切り札的存在として装備することを目的としている。

現在確認されているオーバードウェポンは5種類あるが、所有者は不明。だが、レジスタンスの初代リーダーであるジャック・バッティのヴェンデッタ、企業の主任のハングドマンに搭載されていたという記録がある。

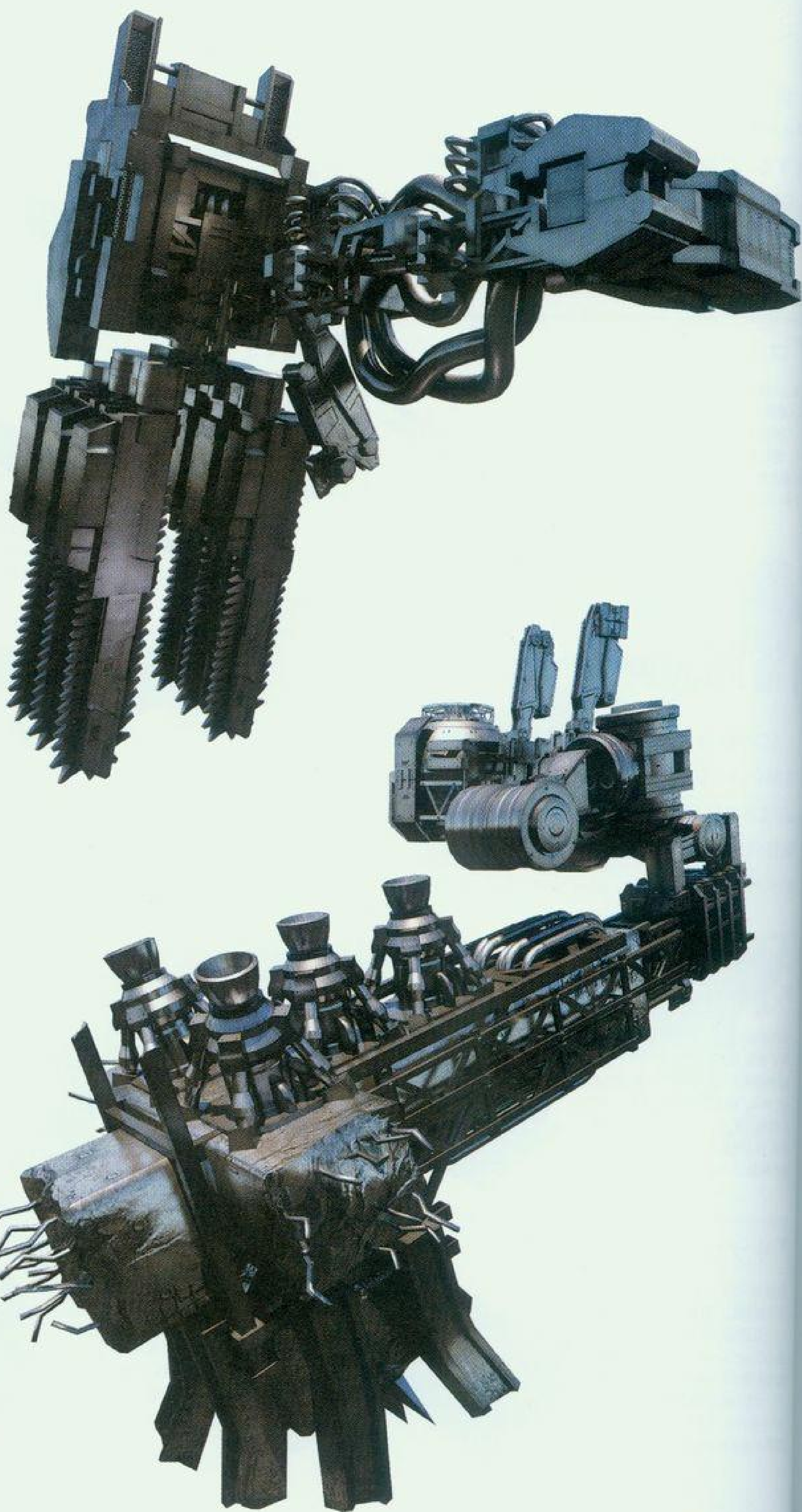


▲オーバードウェポン使用時には、モニタにエラー表示が発生する。

グラインドブレード

レジスタンスの精鋭が、ジャック・バッティ用ACの最終武器として制作した超振動ブレード。6つのチェーンソーを円形に展開させ、それを高速回転させながら突撃し、通り道にあるもの全てを粉砕する。グラインドブレード単体では必要なエネルギーが足りないため、起動時には左腕をパージし、コアからエネルギー伝達用のアームを接続する必要がある。左腕を失うリスクは非常に大きく、バッティは戦いの最後まで使用しなかった。



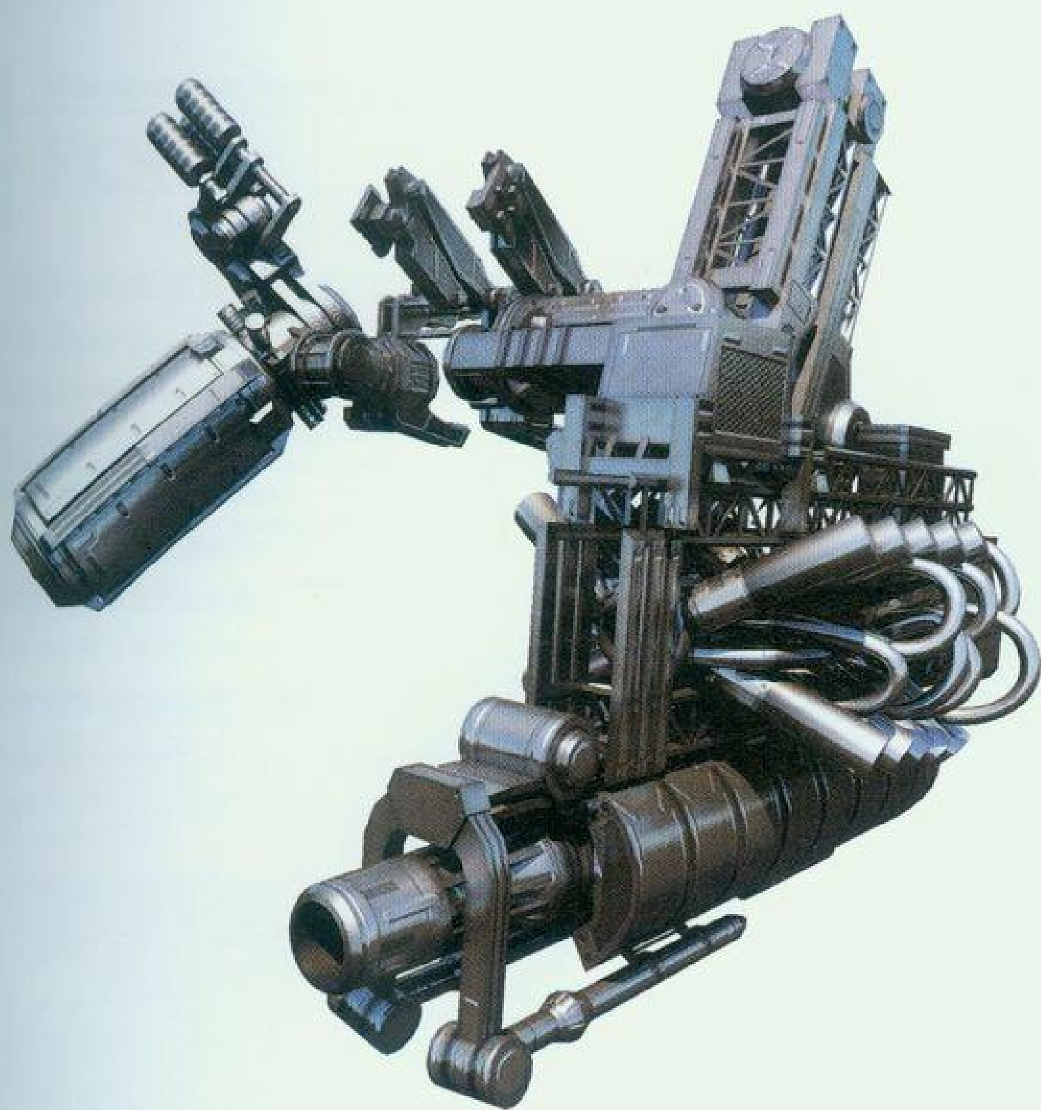


マスブレード

「柱で殴る」だけの打撃武器。原始的な攻撃方法をこれだけ大げさに再現した武器もそうはないだろう。構造自体も至ってシンプルで、巨大なコンクリート柱に大出力ブースタを取り付けただけのものである。このブースタの勢いを利用して遠心力をつけ、敵を殴打。その威力は強固なACを一撃で粉砕するほどだ。企業の主任がその場にあった柱を武器にして戦ったという噂を聞いたミグラントが作り上げたとされる。



ー表示が発生する。



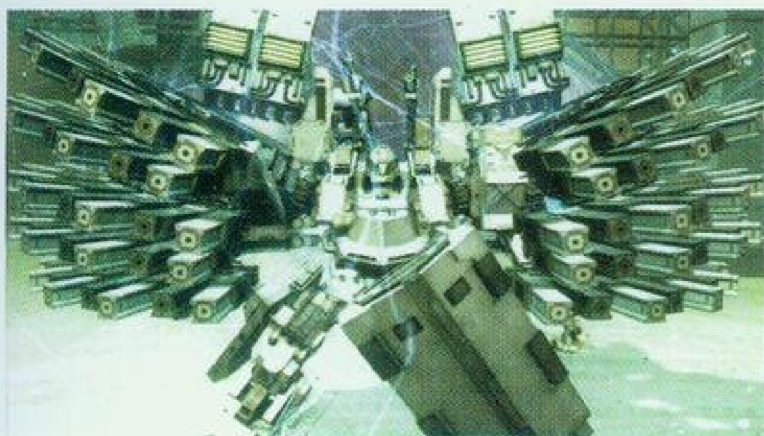
ヒュージキャノン

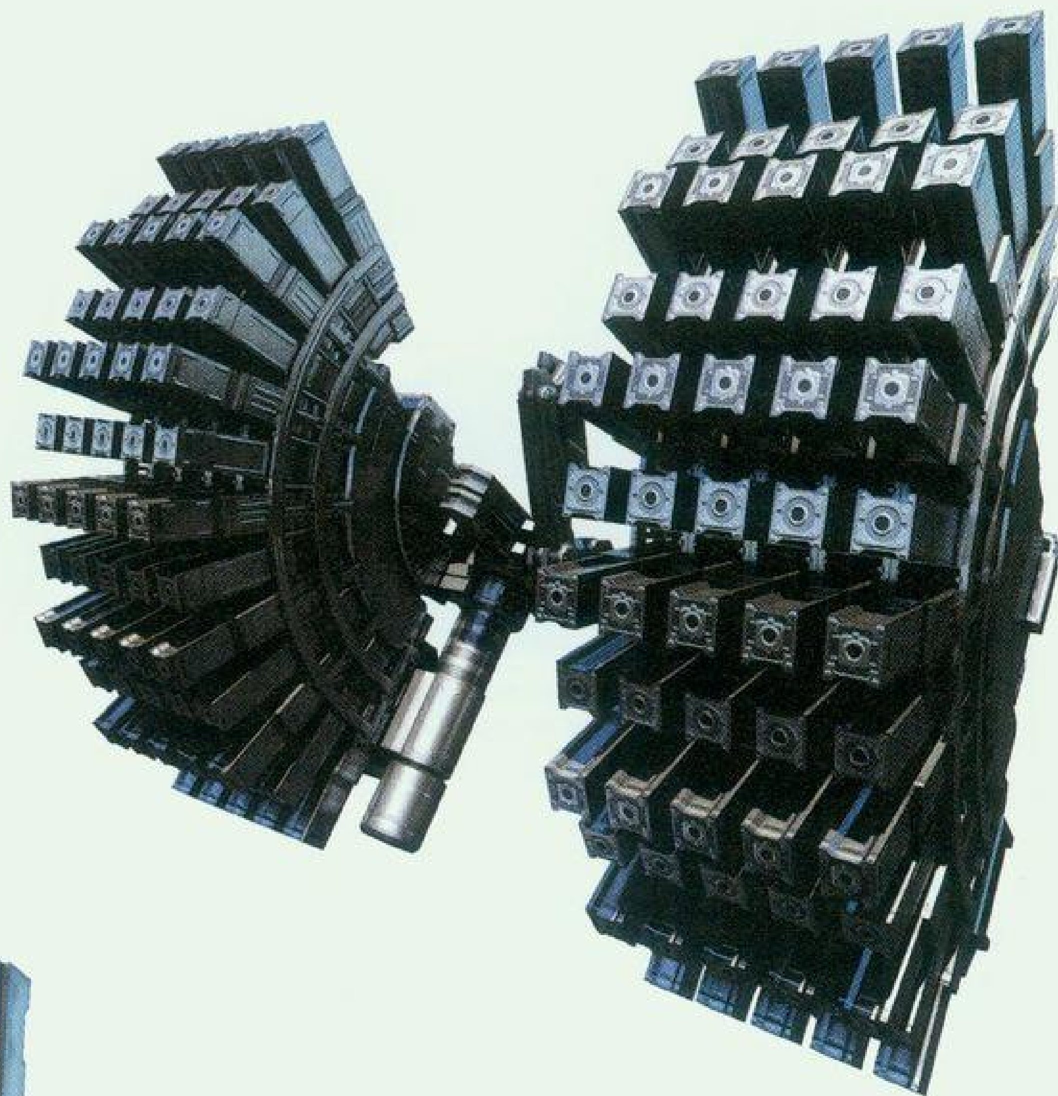
いくつかのミグラントたちが特定の勢力と共同で開発した超大型キャノン。一度起動すると非常に多くのエネルギーを消費し、急速に維持システムが劣化してしまう。最初に作られた1丁は、完成後まもなく何者か（恐らくは主任）に奪われたと言われている。しかし、同型のヒュージキャノンを取り扱ったというミグラントの証言があることから、残った技術者たちが同型のものをもうひとつ作ったと考えられる。

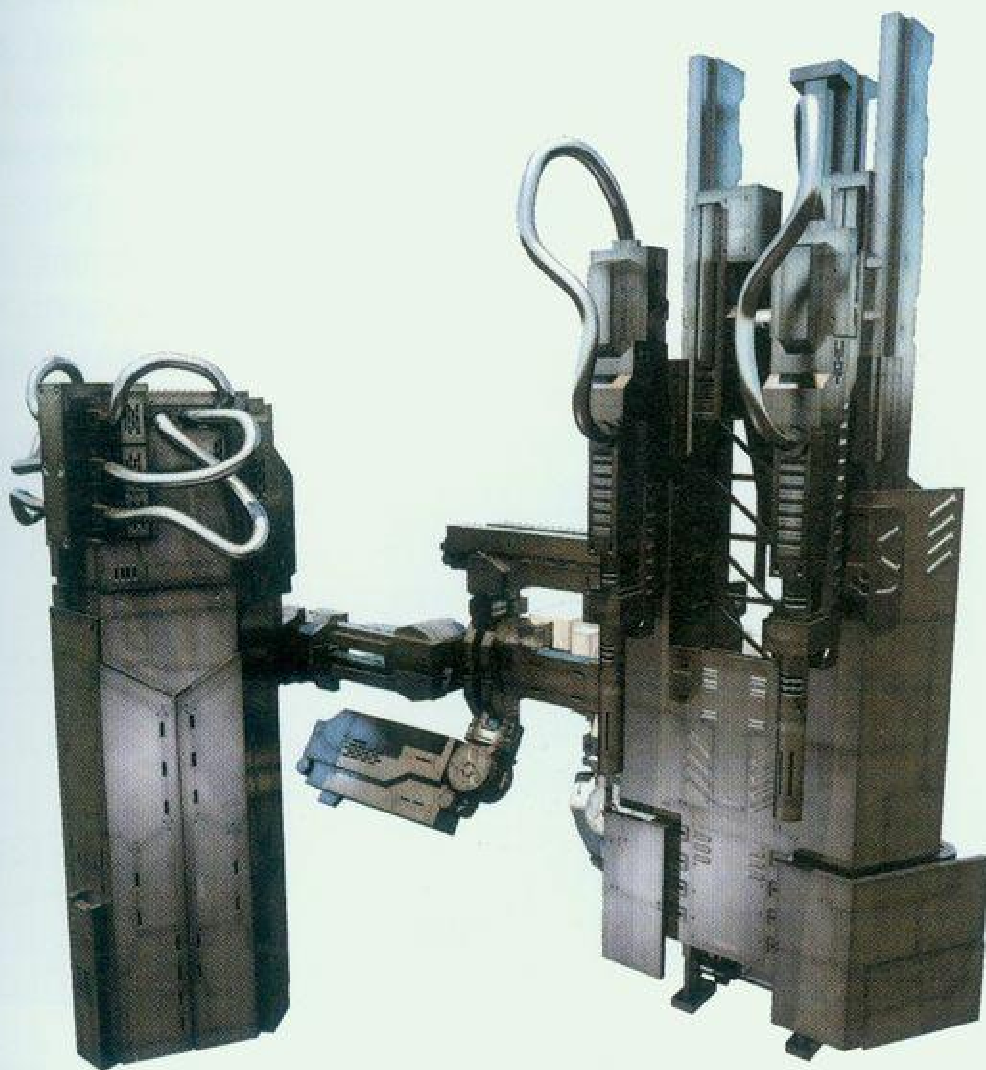


マルチプルパルス

130門ものパルスキャノンを搭載した超大型拡散砲。各砲塔を扇状に展開し、全方位に一斉発射を行う。使用可能時間が非常に短いうえに必要なエネルギー量も桁が違い、一度起動するとACのシステム面に莫大な負荷をかける。更に、各パルスキャノンの耐久限界を軽く超える出力で稼働するため、数発も撃てばシステムが焼き切れて使用不可能になってしまうだろう。







ヒュージミサイル

これもあるミグラントたちが開発したもので、本来AC用ではない超大型ミサイルを搭載し発射することを可能にしている。弾頭に入っている安定状態の反応剤に超高電圧を加え、膨大なエネルギーを凝縮してから発射するシステムのため、ミサイルではあるが発射時にチャージが必要。なお、反応剤にエネルギーを凝縮したまま保存しておくことはできない。

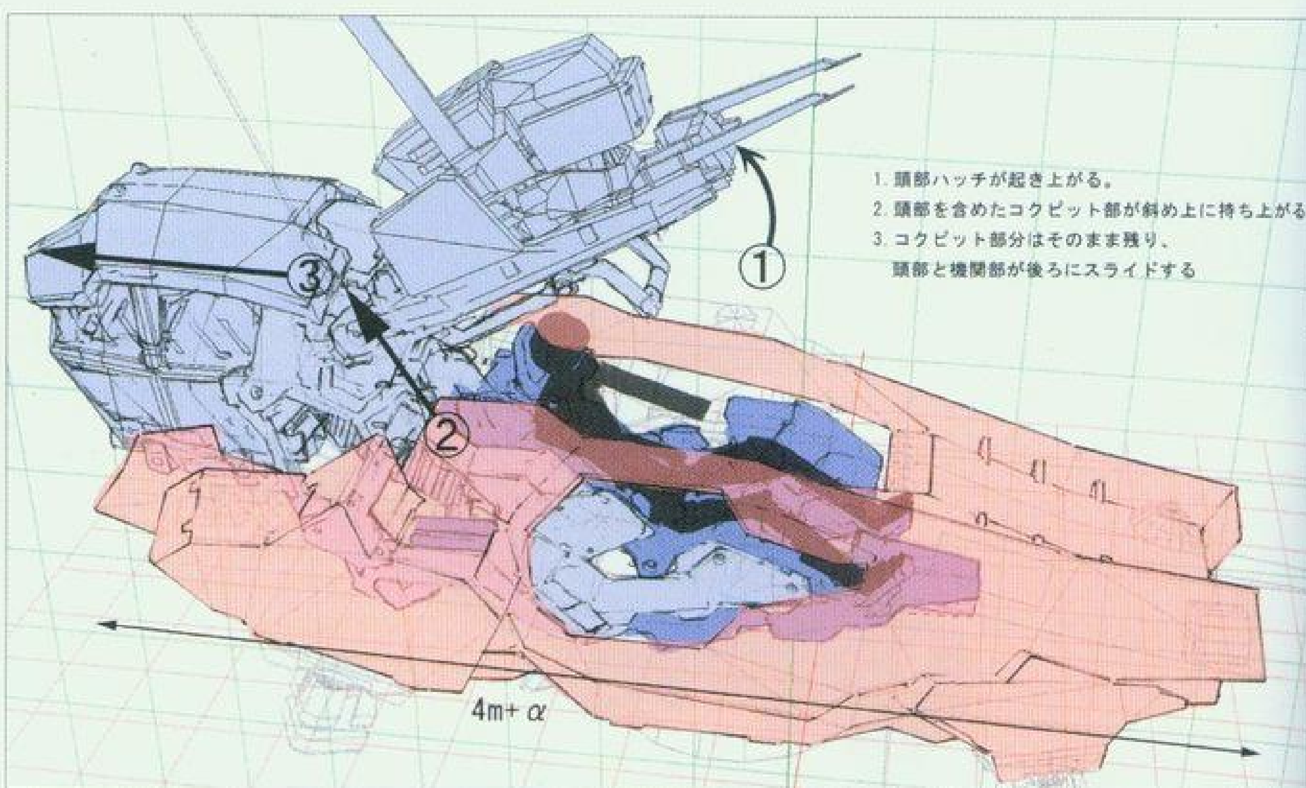


Cockpit

操縦システム

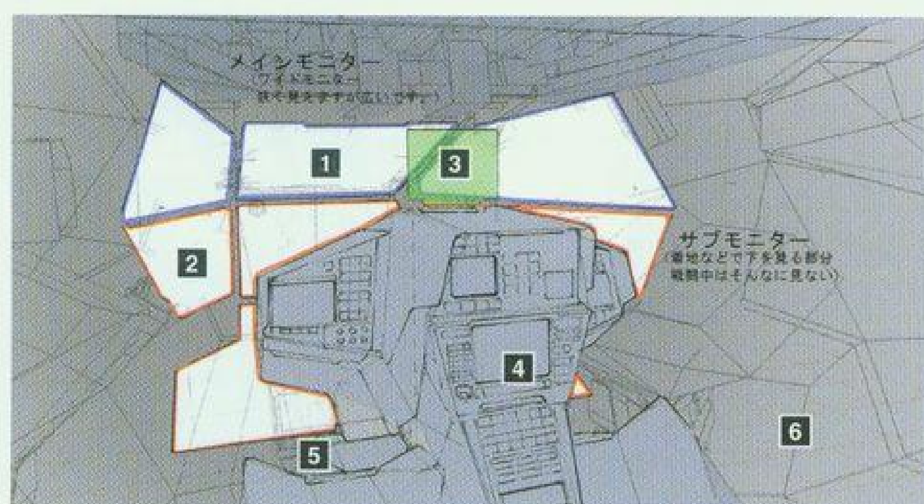
ACのコックピットはコアの内部にあり、頭部パーツを持ち上げ頭部とコアの後方にある機関部をスライドさせて乗り込む。コアの背部近く以外は座席自体がコア内部に接触していない構造のため、背中以外からの衝撃は各パーツ部位によって拡散される。これによって、僅かではあるがAC内にいるパイロットの安全性が向上しているのだ。

内部に窓はなく、外部の状況はコックピット内のモニタで確認する。特徴的なのは、メインモニタの映像が自機後方からの視点で映し出されること。これには機体の各所に設置されたカメラから収集した映像情報を編集して、メインモニタに伝達する特殊な技術が採用されている。周囲の状況確認を容易にしたこの技術はAC独自のものであり、一般兵器には搭載されていない。ACが高い戦闘力を発揮できる一因になっているとも言えるだろう。

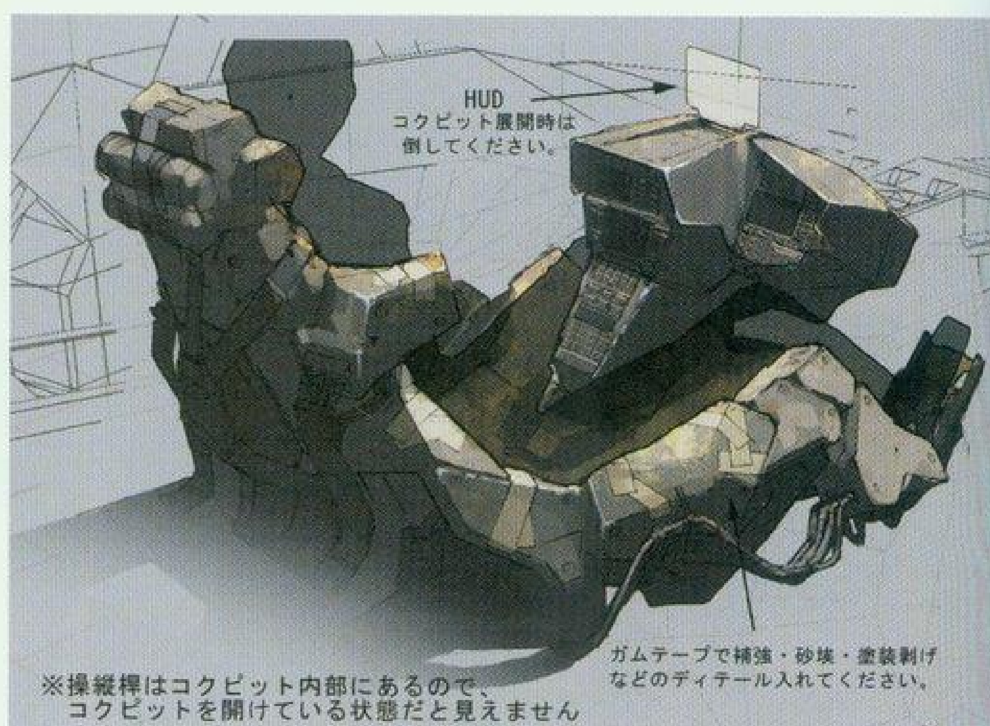


▲コックピットの中は非常に狭く、パイロットひとりが乗り込むだけのスペースしかない。

コックピットの内部

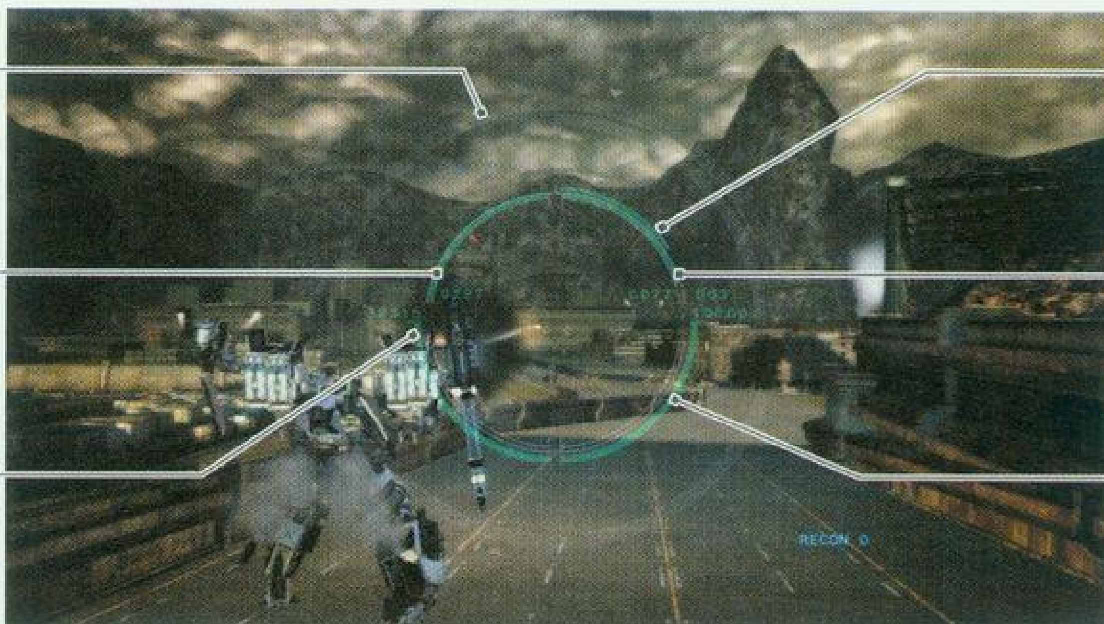


1 メインモニタ	ACに無数に取り付けられたカメラにより、自機の後方から見た視点を擬似的に映し出している。
2 サブモニタ	足下や後方を映し出すモニタ。普段はあまり使用しない。
3 HUD(ヘッドアップディスプレイ)	弾やエネルギーの残量などの情報を表示する小型パネル。
4 コントロールパネル	通信やACを制御するための機器が取り付けられている。
5 フットペダル	独特の操作法で機体下半身の一部を制御するためのペダル。
6 操縦桿	ACの挙動や移動方向を制御するための装置。操縦席内部のサイド左右に設置されている。武器で攻撃するためのスイッチも付いている。



メインモニタには搭乗しているACの姿が投影され、エネルギー残量などが表示されるHUDとメインモニタを重ね合わせて確認しながら戦闘を行う(下図参照)。

メインモニタ+HUD画面



ロックオンサイト
ロックオンができる範囲。FCSの種類によってカーソルの大きさが変動する。

左腕部武器残弾数
左腕部に装備している武器の残弾数。弾丸使用直後には残弾数が数字で表示される。

AP残量
ACの耐久値。数値化して表示される。

肩部ユニット残弾数
肩部ユニットに搭載している武器の残弾数。弾丸使用直後には残弾数が数字で表示される。

右腕部武器残弾数
右腕部に装備している武器の残弾数。弾丸使用直後には残弾数が数字で表示される。

エネルギー残量
コンデンサーに蓄積されている残り燃料が数値とメーターで表示される。



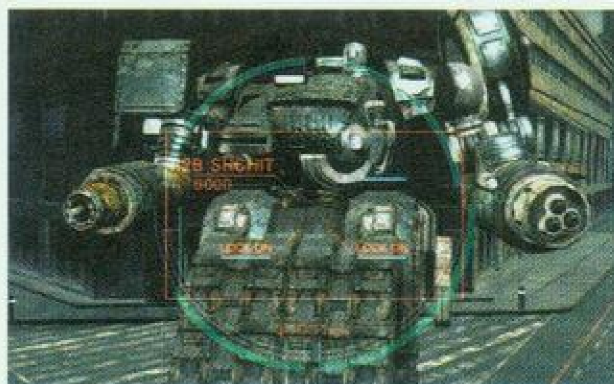
Fire Control System

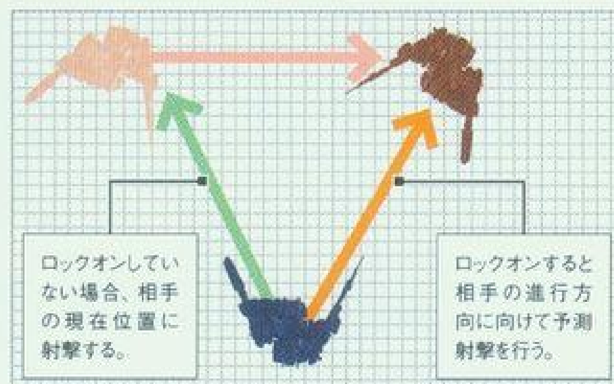
FCS

腕部や肩部に搭載された各武器は、火器管制装置であるFCSによって管理されており、複数の武器による同時射撃が可能。多くのパイロットはハンガーユニットにも予備の武器を搭載し、状況に応じて武器を切り替えて戦うことを好む。

FCSには、火器管制のほかに敵を追尾するためのロックオンシステムが備わっている。このシステムは敵の位置を予測して射角を調整するもので、ほとんどの射撃武器とリンクして効果を発揮する。ただし、近接武器やロケットなどは、リンク対応外の武器であるため、システムが効果を発揮しない。

■ロックオンシステム

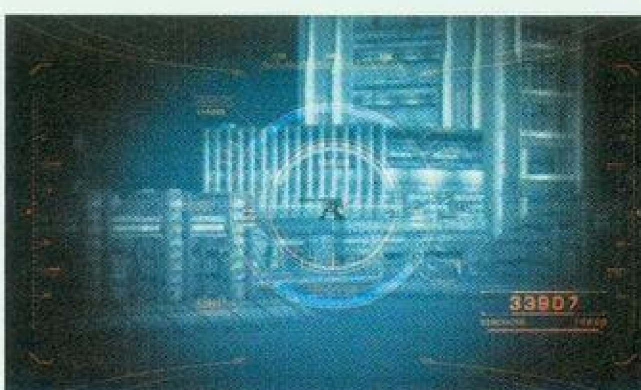




ロックオン完了後、相手の進行方向を予測して射撃を行うシステム。ただし、発射から着弾までのタイムラグがあるため、機動力が高い対AC戦においては、ブーストを使った急な切り返しなどで避けられてしまうこともある。



▲ロックオンにかかる時間は、武器の精度にも関係する。





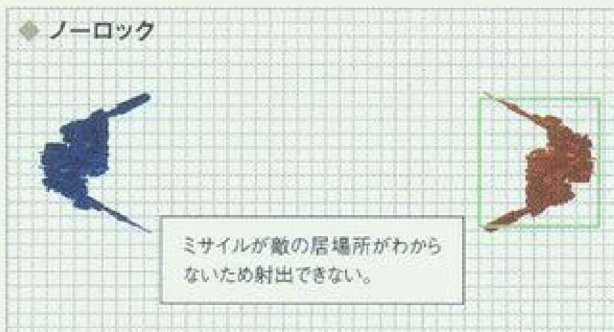
▲スナイパーキャノンやレーザーキャノンは望遠スコープが搭載されており、遠距離からでも正確な狙撃ができるようになっている。

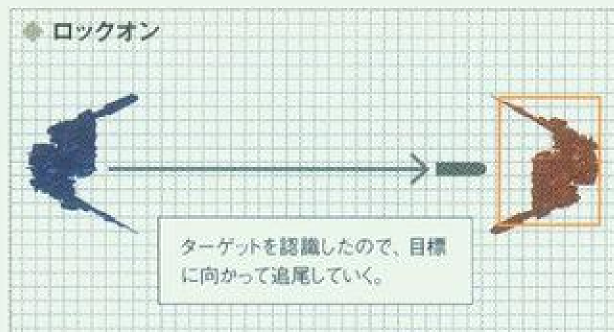
»ミサイルのロックオン

肩部に装備できるミサイルもFCSによって制御されている。ミサイルは腕部武器やロケットとは異なり、発射するには目標をロックオンする必要がある。ロックオン時間は腕部武器のロックオン時間とは別に算出され、FCSのミサイルロック演算が高いほど、発射までの時間が短い。また、同時に発射できるミサイルの数もFCS側で制御されている。

ミサイルは弾頭ごとにホーミング機能を備えているのが特徴で、発射後は目標を自動的に追尾する。また、ミサイルは特徴の異なる8種類のタイプに分類可能。なかでも弾頭に自動認識機能を持ち、ロックオンしなくても発射できるASミサイルや、対ミサイル迎撃対策を施されたステルスミサイルは特殊な部類だ。それぞれのタイプ内でも威力重視、射程距離重視、追尾性重視などがあるため、熟練のパイロットたちは機体や腕部武器の性能も考慮しながら、最適なミサイルを選択している。

■ミサイルのロックオン





ASミサイル以外のミサイルは、ミサイル自身がターゲットを認識しない限り射出できない。そのためACでロックオンし、ミサイルにターゲットを認識させる必要がある。ターゲットを認識した後は、ミサイルが自動的に追尾する。

■ミサイルタイプのカテゴリ

◆ **スプレッド (KE)**
発射後、複数の弾頭に分散する。

◆ **ハイスピード (KE)**
巡航速度が非常に速いミサイル。

◆ **ヴァーティカル (KE)**
垂直方向に発射後、敵を追尾する。

◆ **VTF (KE)**
敵に接近した時点で爆発を起こす。

◆ **ラージ (KE)**
巨大な弾頭で、大爆発を発生させる。

◆ **ショートレンジ (CE)**
射程距離は短いが、同時発射数が多い。

◆ **ステルス (CE)**
シウスに迎撃されにくい特殊ミサイル。

◆ **AS (CE)**
対象を自動で探知し、追尾する。

◆ **ミドル (CE)**
射程距離が長く、威力も高い。

ハンガーシフト

ハンガーユニットに搭載した武器は、腕部の武器と持ち替え可能。この行動を「ハンガーシフト」と言う。これにより戦況に対応しやすくなるため、ハンガーユニットに予備の武器を搭載する者は多い。ただし、ハンガーユニットには重量制限があり、砲撃武器のような大型の武器は搭載不可能。またオーバードウェポンを搭載した場合は、予備の武器を搭載できない。





▲ハンガーが前方に回転移動し、武器の持ち替えが可能。弾切れなどで武器が不要になった場合は、パージして機体を軽くすることも。

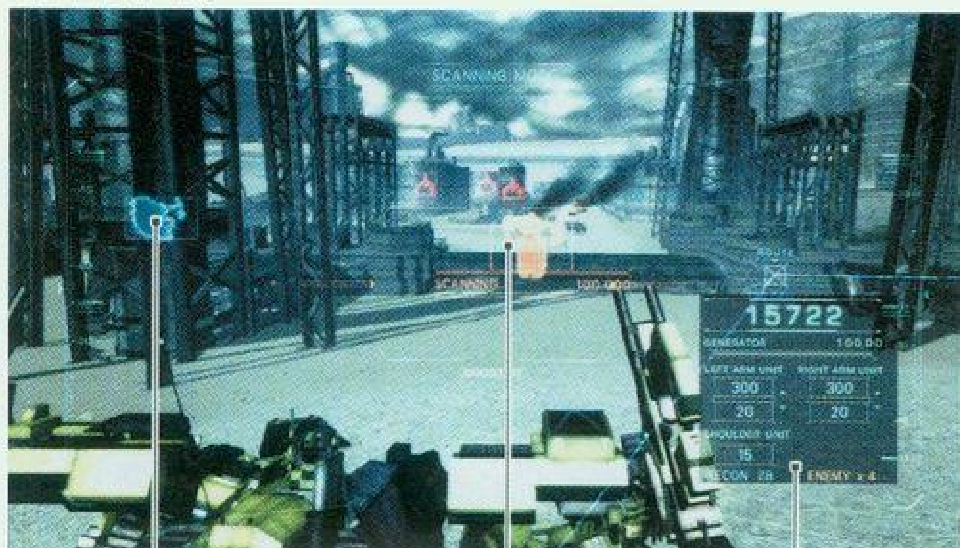
Scan Mode
スキャンモード

スキャンモードはACの処理能力を情報収集と解析に集約させる機能である。姿勢制御などACの状態を維持する最低限の処理以外は情報解析に回され、火器管制など攻撃に関する処理は停止する。その際、腕部や武器に回されていたエネルギーがカットされ、一時的に機体のエネルギー回復量が増大する。この現象を利用して、こまめにスキャンモードに切り替えて戦うパイロットも多い。また、小型偵察装置のリコンを射出すると、偵察範囲内にいる敵の登録済み機体名、スペック、搭載している武器などのデータを解析できる。ACのOS内には過去の戦争で使用された兵器に関するさまざまなデータが蓄積されていると考えられており、ACのパーツや武器の名称は、この機能で調べたものが使用されている。

ちなみに、スキャンモードの情報は、頭部付近に取り付けられているアンテナを使って外部に送受信可能。外部にオペレータがいる場合は、ルート情報などを受信して作戦を遂行することもある。

■スキャンモードの画面

◆ スキャンモード時



◆ 対象スキャン時



シルエット
リコンが射出されている状態だと、対象が障害物の裏側にいてもシルエットで表示される。

スキャンカーソル
カーソル内に対象を収めることで、詳細なデータを収集可能。

スペックデータ
自機のAP、EN、各種武装の残弾数が数値で表示される。

対象スペックデータ
対象のAP、装甲値、搭載している武器の名称など。

有効距離グラフ
自分の現在位置から搭載している武器で攻撃した場合の想定ダメージが表示される。

Operating System
オペレーティングシステム

戦闘時の索敵はリコンによって行われる。ACのリコンはAC単機で運用されていることもあり、広範囲の情報収集には対応していない。そのため、複数のACによる連携行動をとる際は、オペレーティングシステムが欠かせないものとなっている。

オペレーティングシステムは、ACが獲得した偵察情報を元に情報解析を行い、各ACに目標となる場所の座標やルートなどをフィードバックするシステムだ。操作は専任のオペレータが行い、部隊の司令塔の役割を担っている。

かつて代表と戦ったレジスタンスや、領地を持っているような大規模なミグラントグループは、随伴するヘリや車両にオペレーティングシステムを搭載しており、オペレータと連携行動をとっていたとされる。



リコン

■オペレーターの画面



全体マップ
上空から撮影したマップが映し出される。

リコン範囲
射出したリコンの探知範囲。この範囲のみACのデータが確認可能。

リコンリロード時間
次のリコンを射出できるまでの待機時間。

座標
現在選択している場所の座標。

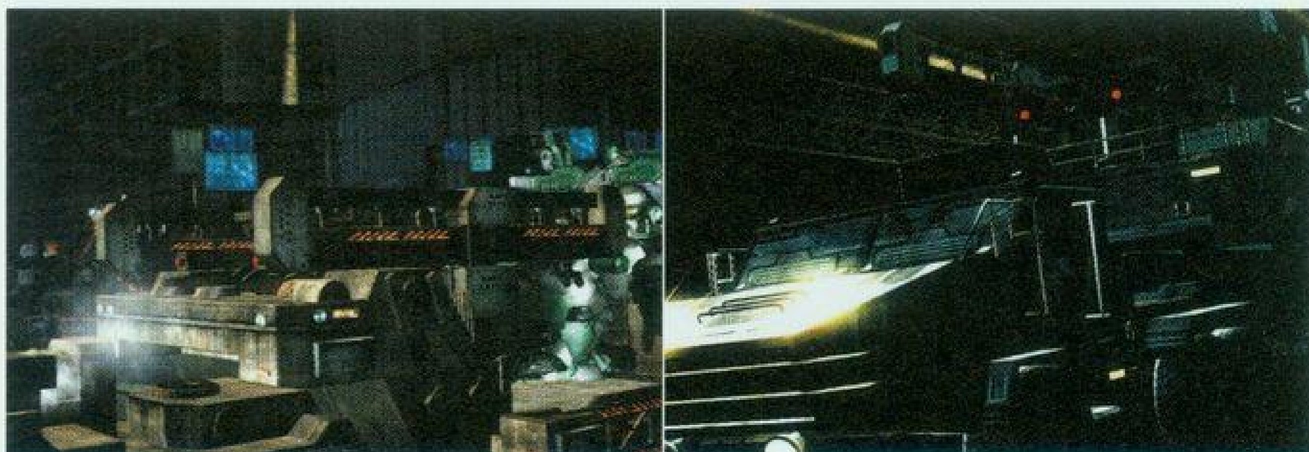
ユニットアイコン
味方AC(青)と敵AC(赤)を示すアイコン。中の数字は機体のID。下部にはAPが表示される。

スペックデータ
リコン範囲内にいるユニットをスキャンした際に出るデータ。

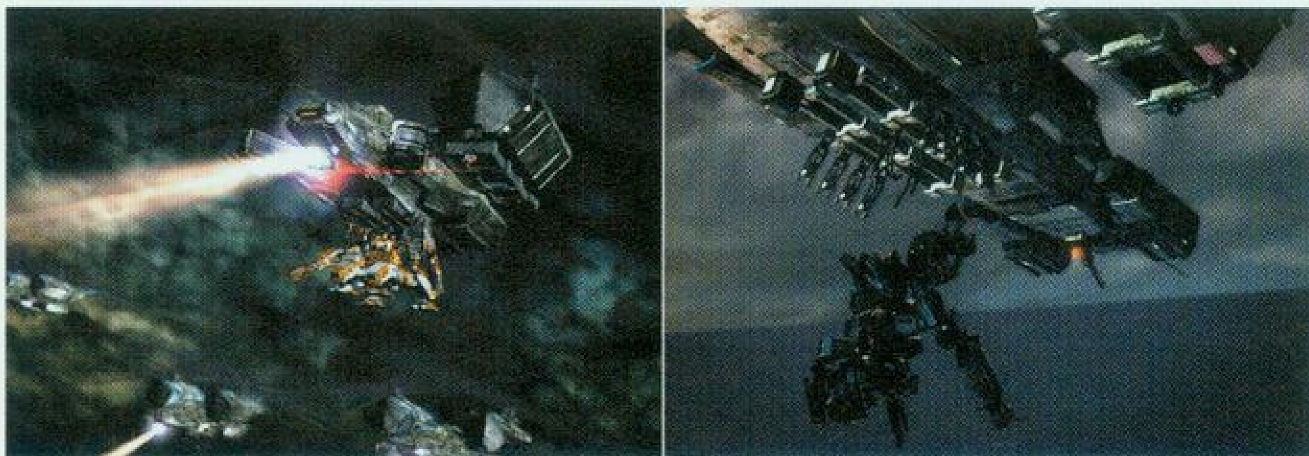
Transport
輸送

ACの姿勢制御システムは一般的な兵器より優れているため、高所から落下しても備え付けのブースタや脚部で衝撃を吸収して着地できる。そのため、ACを輸送する際は、大型のヘリの下部に拘束装置を取り付け、そこにACを係留し、現地で投下する方法が一般的だ。大型ヘリによる輸送は、長距離を素早く移動でき、的確にACを目的地に降下させられる点で有効。だが、大型ヘリのコックピットや、係留されて無防備なACを、遠距離から直接狙撃されるといった懸念は払拭できない。特に対空砲火が激しい場所では、ACを切り離す前に撃墜されてしまう大型ヘリが多数目撃されている。

一方、少数派ではあるが、大型輸送車両の荷台にACを乗せて移動するミグラントもいる。空中での輸送よりも目視されにくいことから奇襲攻撃に適しており、地下道のような狭い通路でも通れるといった利点がある。また、たとえ車両が攻撃を受けても、即離脱できるため安全性も高い。ただ、ヘリよりは移動速度に劣り、道が入り組んでいる戦場では到達まで時間がかかってしまうのが難点だ。



▲大型トラックの貨物台の上にACをそのまま乗せ、運んで移動する。1台につき1機のACを乗せられる。



▲大型ヘリの下部に拘束装置やワイヤーが取り付けられており、ACを固定して運送する。AC投下時はヘリ側から着脱させる。

Maintenance
整備

ACは構造上、パーツ同士の交換が簡単に行えるため、予備のパーツさえ用意できていれば、メンテナンス自体はさほど手間がかからない。新しく発見されたパーツは、最初に発見者のミグラントたちの手によって稼働テストが行われ、必要な調整をしてから初めてACへと組み込まれる。メンテナンスは屋外スペースや地下の吹き抜けを利用してAC専用のガレージを設置し、そこで実施することが多い。また、メンテナンスだけでなく、機体の塗装作業においてもガレージを利用しているのだ。

レジスタンスたちは、戦闘中でも大型ヘリを着陸させて、戦場でACを整備していたという記録も残っている。このことからも、ACのメンテナンスがいかに簡単に行えたかが分かるだろう。



▲ガレージにはACや各種整備機材を置くために、約15M以上の十分な高さが必要だ。

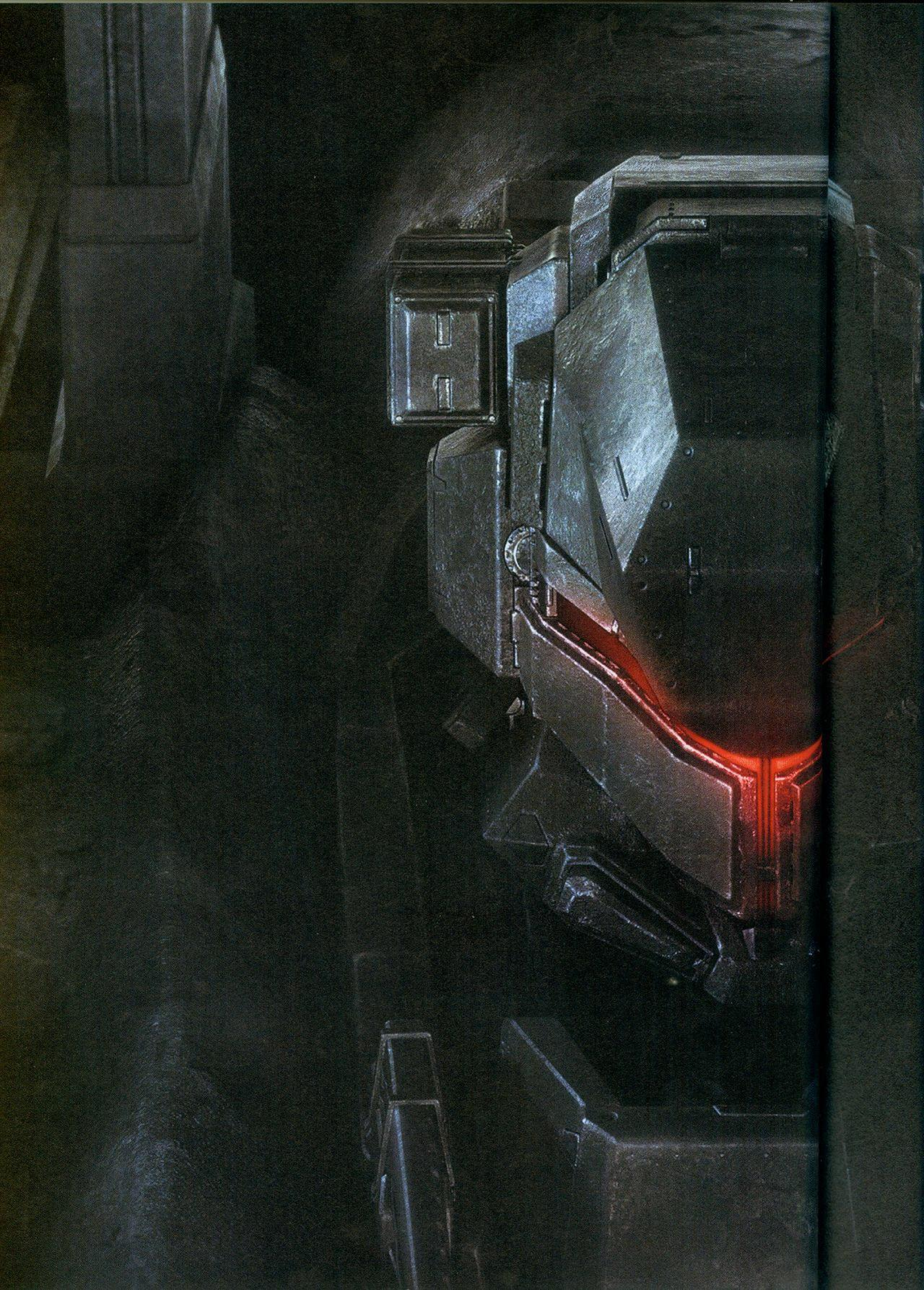
パイロットの装備

ACを操縦するパイロットの装備は特に規定はない。希にかつての戦争で使われていたと思われるパワードスーツが発見されることもあり、激戦区に自ら進んで挑むようなパイロットたちは、これを着込んで搭乗する姿が多く見られる。それ以外のパイロットのほとんどは、そのままの服や所属している組織の制服を着て搭乗しているのが現状で、衝撃から身を守るためにヘルメットなどの防具を身につける者もいるようだ。しかし、ACには脱出装置がなく、コアを破壊されることによる致死率が非常に高い。そのため、身につけてないよりは幾分かは安全といった、気休め程度のものでしかない。

物資の探索を行うミグラントは汚染地域用の防護装備を必ず所持している。ただし、汚染が強い地域では装備を着用していても長く留まることは不可能であり、それはACに搭乗していた場合でも同じだ。



▲防火服や銃、暗視ゴーグルなどを装備して白兵戦を行う兵士もいる。





人の形を模した遺物は、全てを焼き尽くす炎だった。人類は自らをも焼きながら、暗き明日を灯す。

> 兵器

ARMS

戦車などAC以外の兵器も各地で発見されており、それらは続々と戦場に投入されている。また、これまで目撃数が少なかった自律兵器・大型兵器の各種情報の入手にも成功。各兵器の解析結果と共に詳細を確認してほしい。

Common Arms
一般兵器

一般兵器とはAC以外の兵器を指す。ACよりも数多く発見され、かつての戦争では大量に製造されていたと考えられているものだ。いずれも性能はACに劣るものの、構造が単純で修理がしやすく、高度な操縦技術を必要としない。基本的には所属員が多い大規模なミグラントや警備部隊、レジスタンスといった組織が主戦力として用いていた。一方、人数が少ない小規模のミグラントは、量より質を重視しており、ACのみで構成された少数精鋭の部隊を構成しているケースが多い。

防衛用の兵器として用いられている各種砲台は、機構が単純で戦車などと同様に広く普及している。自動で攻撃する無人型のものが多く、武装面でのバリエーションにも富む。ちなみに、武装がないヘリコプターやトラックなどの車両は、一般人が移動手段として使う場合もあるようだ。



▲レジスタンスの反抗作戦の際に多くの兵器が投入された。

T-106E SLON

無限軌道を持ち、整備されていない場所を走破できる汎用性の高さから、数多くの戦場で投入されている。主砲が高威力で、かつ強固な装甲を持っており人間相手には無類の強さを誇るが、ACには全く太刀打ちできない。



T-106E SLON

R2Bシリーズ

ACよりもやや大きく、強固な装甲を持つ兵器。頑丈な右腕の盾で敵の攻撃を防ぎつつ左腕の武装で敵を攻撃し、接近時には盾を攻撃の手段としても使用する。しかし、脚は戦車のように無限軌道で、機動性に劣るのが弱点。回り込まれて側面や背後から攻撃されると、持ち前の防御力を発揮できないまま破壊されてしまう。個体によって左腕の武装が異なるものや、盾を持たず強力なパルスキャノンを両腕に装備したタイプも存在する。

R2B SHCHIT

R2B2 SHCHIT2

R2B3 SHCHIT3





AS-12シリーズ

頭部のローターと下部に取り付けられた大型のブースタにより、空中を素早く移動する。ENマシンガンやキャノン砲、ミサイルなど武器が異なる数タイプが確認されているほか、ミグラントたちが独自のカスタマイズを施して、装甲を強化しているものもある。

ちなみに、高機動型の中でもAS-12R AVES/Rは発見数が少なく、ミグラントたちの間では貴重品として高値で取引されている。



AS-12 AVES



AS-12R AVES/R

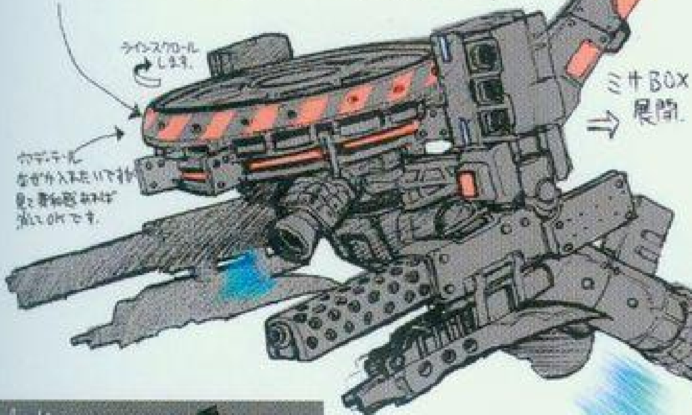


AS-12H AVES/H



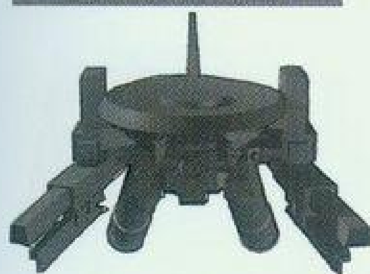
AS-12L AVES/L

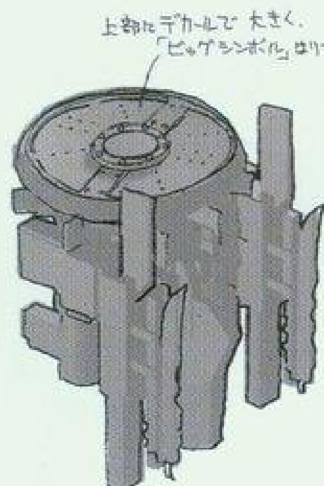
■設計図











Szシリーズ

スナイパーキャノンやレーザーキャノンなどの武器に、人型の脚部を搭載した移動砲台。建物の上など高所からの狙撃で味方を援護するため、支援型、または狙撃型と呼ばれている。

攻撃時は反動を抑えるために脚部を折りたたむようにして地面に固定する必要がある。敵に接近された場合は、脚部を展開して歩行しつつ、備え付けのマシンガンで応戦する。



Sz11 SPEER

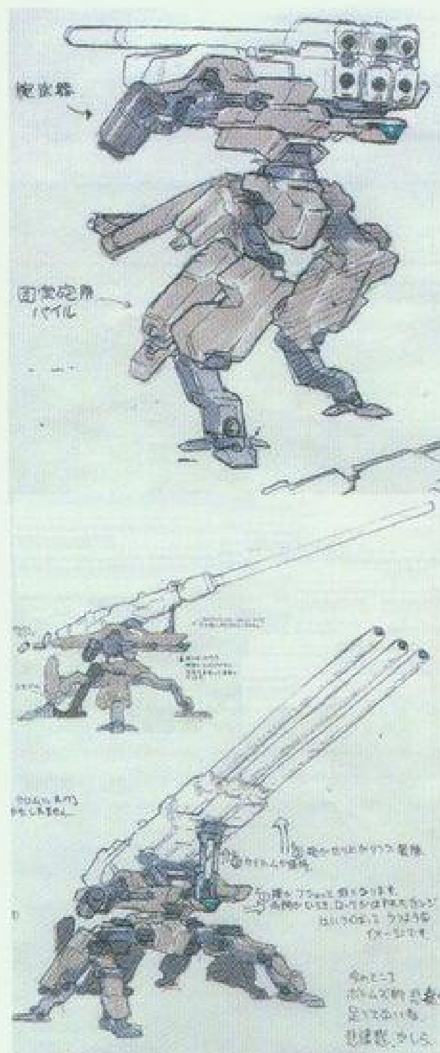


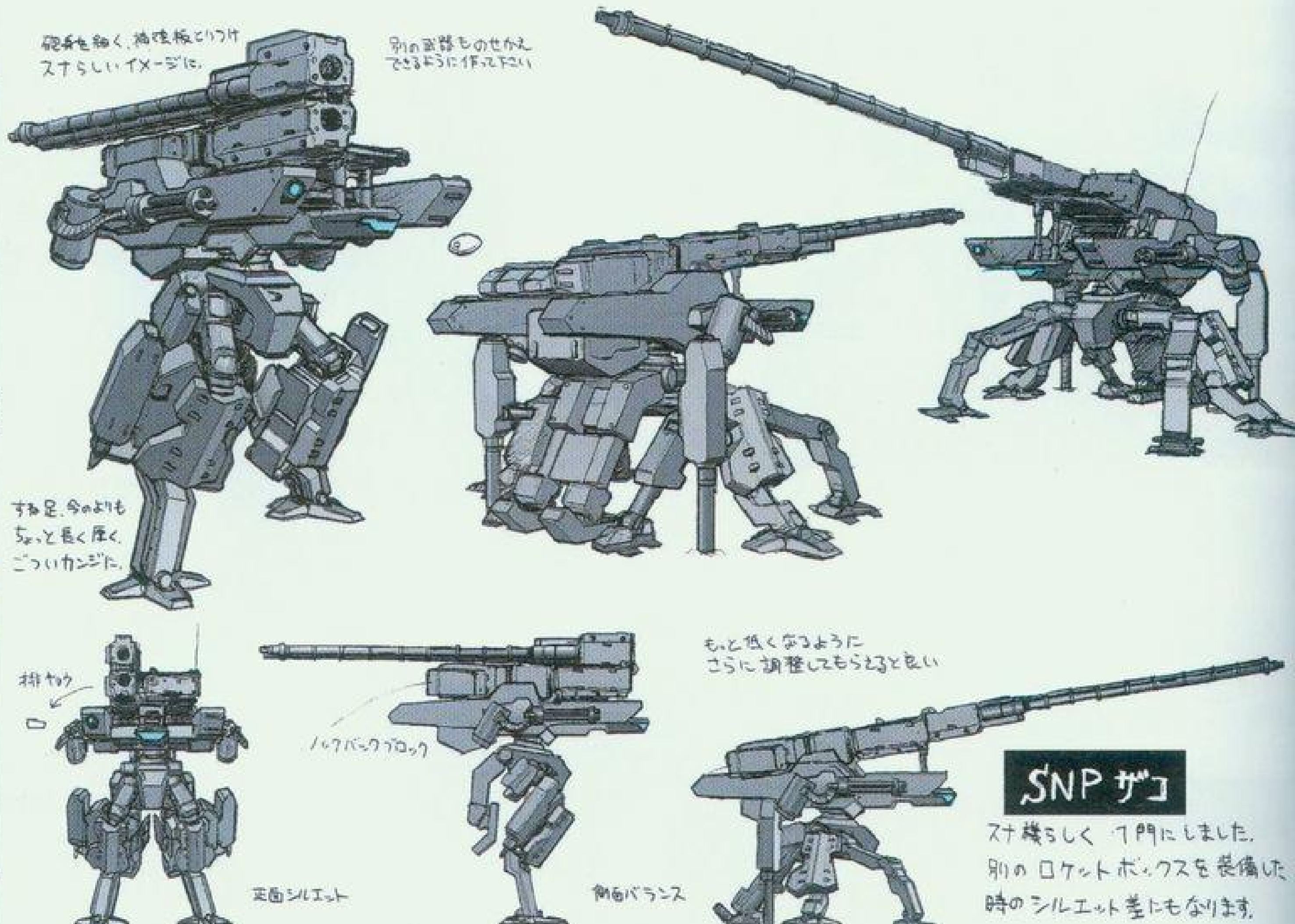
Sz12 SPEER L



Sz13 SPEER S

■設計図





航空ユニット

現在の航空ユニットは、ほとんどが機体に付けられたメインローターを回転させることで揚力を生み、飛行するタイプが一般的である。比較的安易に操縦でき、墜落する危険も少ないことから戦闘や輸送の手段として幅広く使われているが、戦場での戦力としては頼りになるものではない。



F17 FLAMINGO



A66/2 HAWK



C63 OWLET

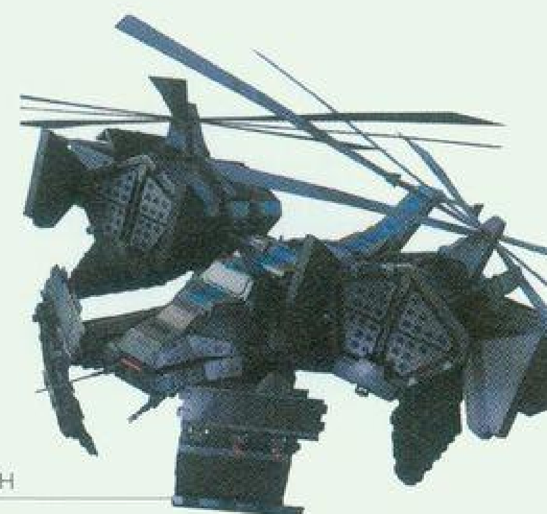


F21Cシリーズ

航空ユニットのなかでも、特に多くの機体が開発されているのが、大型ヘリであるF21Cシリーズだ。ミグラントたちの間で幅広く使われ、物資の運送やACを係留して輸送するのに用いられている。また、機体が大型で装甲も強固なので、コンテナの中にミサイルなどを搭載し、戦闘用としてカスタマイズされたタイプもある。



F21C STORK(KE防御型)



B-44 ROKH



F21C STORK(CE防御型)



F21C STORK(TE防御型)

■設計図

裏面
ここに足収納。

フタ
大型ミサイル
ATKをベースにした ライトを つけましょう
フレキシブルに動く。
チェインガン
中央×1
両翼×2
換装
Cウェポンキャリバ
爆撃型
中、作る予定は ないかもですが、
こんなカンジで 開きます。
コンテナカイド
開閉
中のブロック
せり出し
正面増加装甲
着地状態
正面のニュアンスは こうです。 かっこいい。
ごっついです。 このイメージが一番いいので
これを主軸に バランス調整 していきたいです。

EZ-06 ARGUS

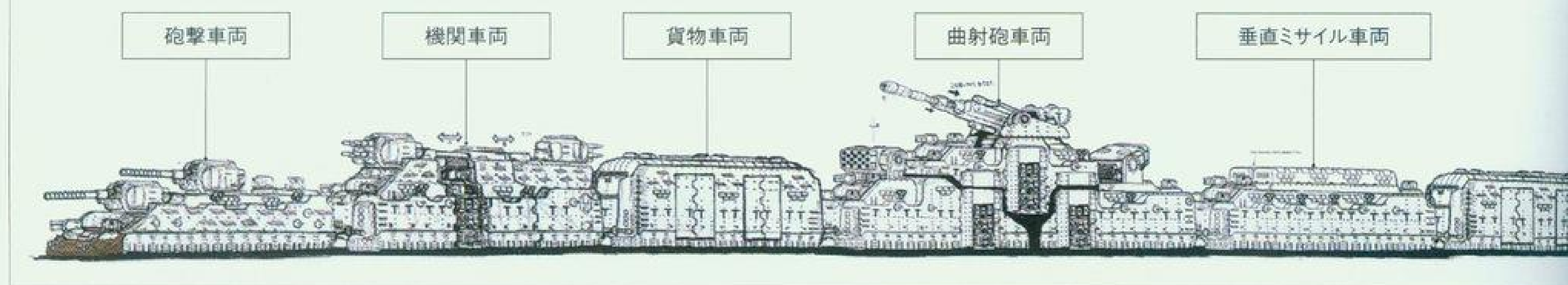
いくつもの車両が連なっている兵器で、強固な装甲と巨大な砲台を併せ持つ。車両はそれぞれ役割や武装の異なる5つの種類が確認されている。非常に頑強で、ACでも追いつけないほどのスピードで走行する姿は、さながら動く要塞と言えるだろう。

レール上でしか運用できないという使い勝手の悪さからか、過去の戦争でもあまり実戦投入されなかった希少な兵器だが、シティに秘蔵されていた。第二次反抗作戦時において対レジスタンス用に使用。撃破された残骸は、ミグラントが回収したようだ。



▲装甲は非常に厚く、ACの攻撃であっても簡単には破壊されない。

■EZ-06 ARGUSの構成

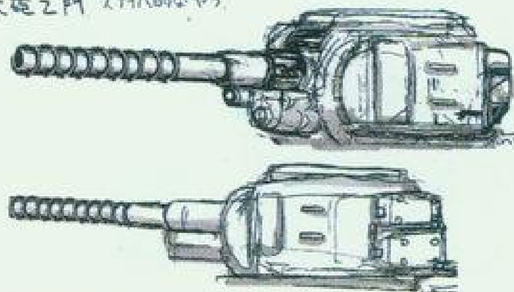


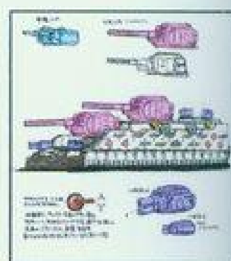
砲撃車両

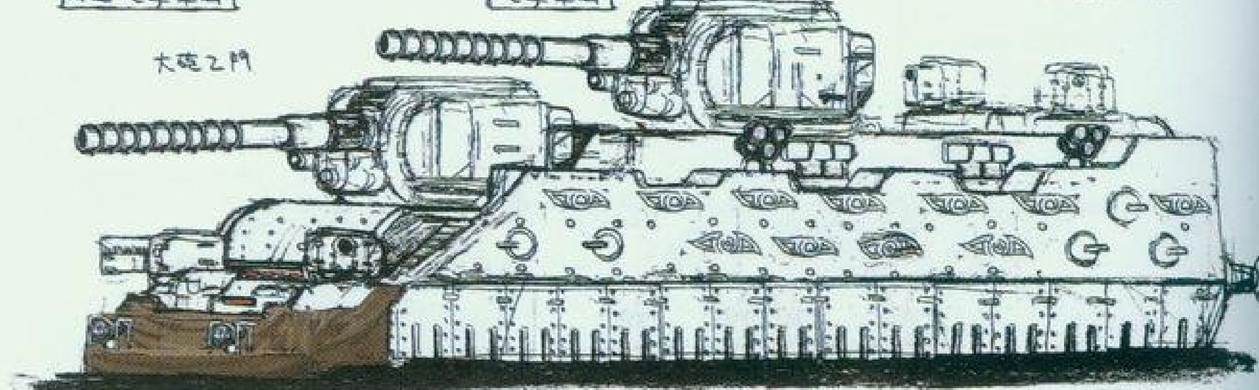
列車の先頭に連結される、攻撃の要となる車両。屋根に2台のグレネード砲が取り付けられており、近づく敵を砲撃する。







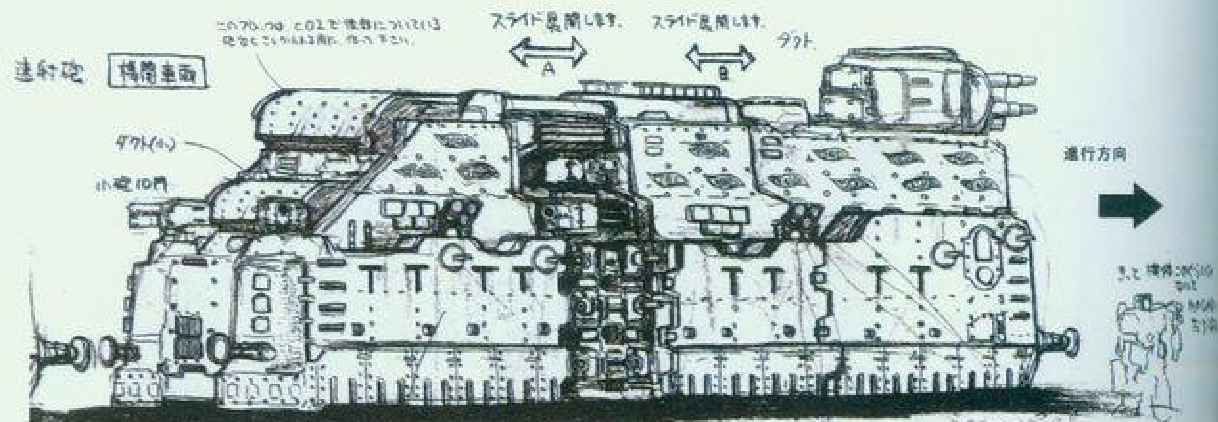


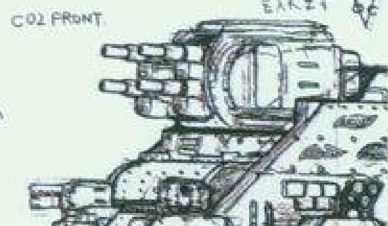


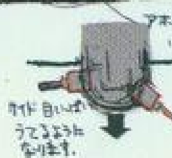
機関車両

機関を搭載した車両で、先頭付近に連結されている。重要な車両であるため、武装を多数搭載して防衛能力を高めている。











貨物車両
攻撃能力を持たない
車両。第二次反抗作
両内に自律兵器を搭

曲射砲車両
屋根に備え付けた大型
敵を砲撃する。車両の
に発車するミサイルも

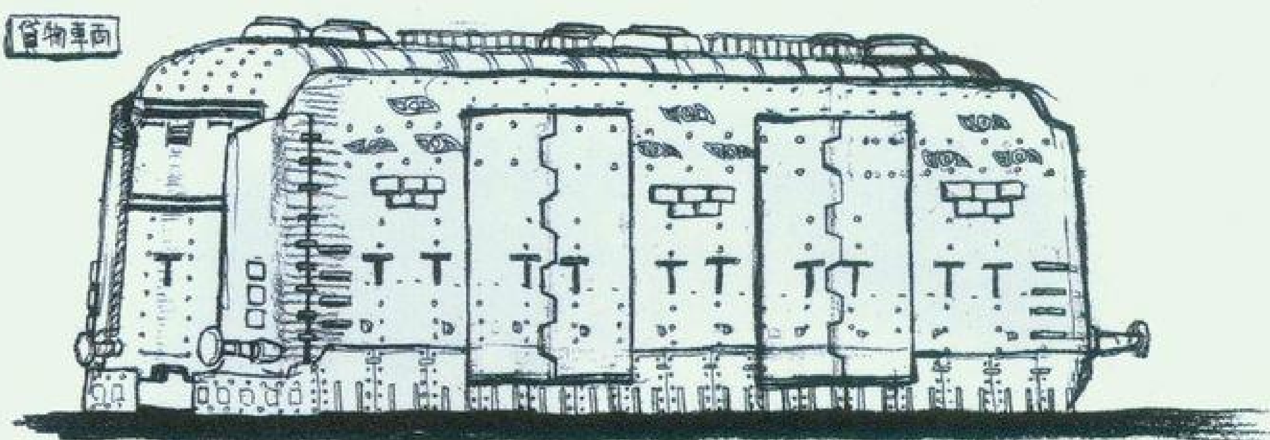
垂直ミサイ
車両の内部に大量の
る。ミサイルは屋根に
から発射され、敵を追尾

装甲列車の
装甲列車の武
いる。いずれも車
どれもがACの武
装甲列車自体も
から、例えACでも
てしまうほどの威

貨物車両

攻撃能力を持たない貨物を収納するための車両。第二次反抗作戦では、企業が貨物車両内に自律兵器を搭載していた。

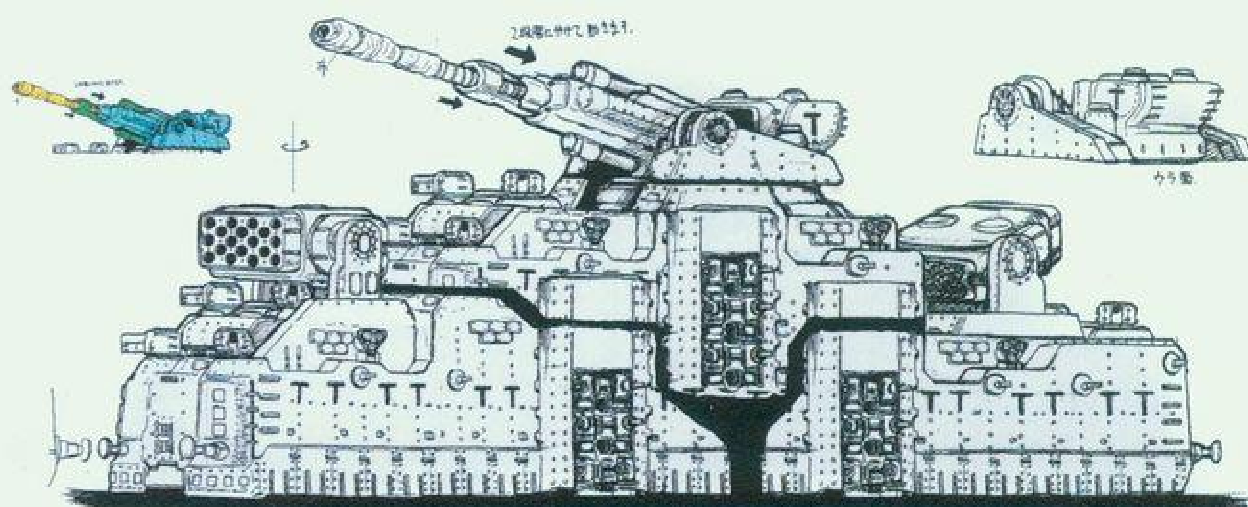




曲射砲車両

屋根に備え付けた大型のキャノンで遠距離の敵を砲撃する。車両の前後部には多数同時に発車するミサイルも搭載されている。



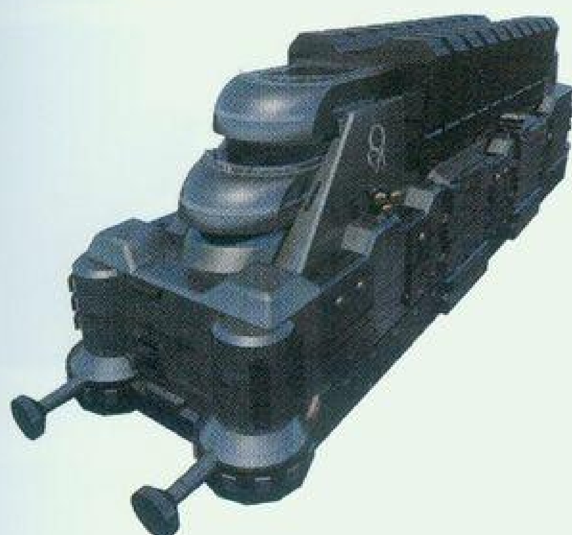


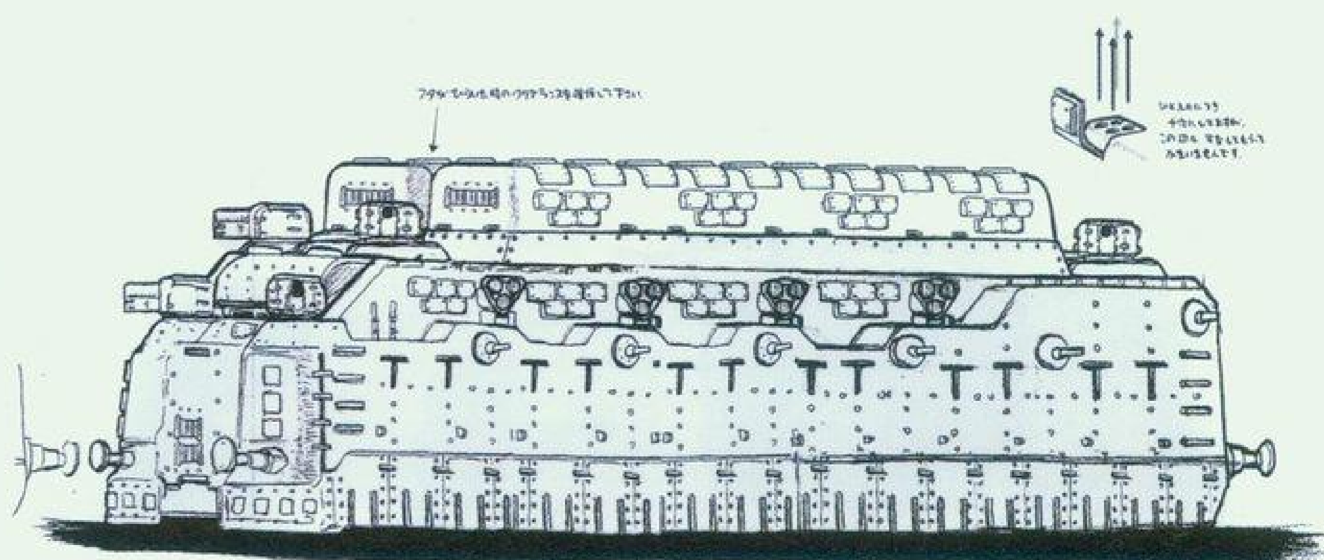




垂直ミサイル車両

車両の内部に大量のミサイルを搭載している。ミサイルは屋根に付いた複数の発射口から発射され、敵を追尾する。





装甲列車の武装

装甲列車の武装は右の5種類が確認されている。いずれも車体に見合った大型武器であり、どれもがACの武器に匹敵するほど強力。また、装甲列車自体も猛スピードで走行していることから、例えACでも車体と衝突すれば、大破してしまうほどの威力を誇った。


TR-GRENADE


TR-MISSILE


TR-H ANGLE

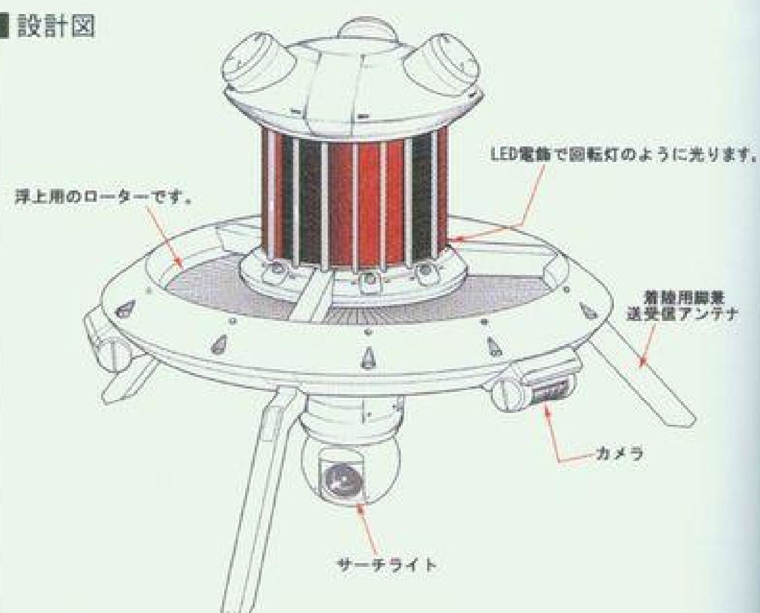

TR-GATLING


TR-B CANNON

R14 WATCHER

攻撃能力は持たず、敵を発見するとけたたましいサイレンを鳴らし、周囲の友軍機を呼び寄せる兵器。監視目的で街中に設置されていた。敵らしき物体を見つけると、接近してスキャンを開始する。


R14 WATCHER



砲台（シティ仕様）

砲台には、スナイパーキャノンや垂直ミサイルタイプなどのタイプがあり、敵を発見すると自動的に攻撃する。代表が統治していたころのシティでは、レジスタンスの攻撃に対抗するため、市街に砲台を大量に配備していた。カスタマイズがしにくい設計であることから、現在では後述のミグラント仕様の砲台のほうが数多く配備されている。


FEUER KANONE


SLINGER H.E.P.


BLITZ KANONE


GROM/RYTSAR


SLINGER G.N.D.


SLINGER V.M.T.


SLINGER M.POD（連射）


SLINGER M.POD（同時）

領地の防衛

生存可能地域は日々減少しているため、人々の縄張り意識は非常に強くなっており、自分たちが生存するためによそ者を排除するといった行動がとられる。それをもっとも象徴しているのがミグラント同士の縄張り争いで、彼らは日夜、敵の領地を奪うための作戦や防衛戦を繰り広げている。

領地の奪い合いにはおもにACが投入されるが、複数のミグラントグループが入り交じる地域では、防衛に人員を割けない状況が多々ある。そのため現在では、ミグラントたちが独自に開発した砲台を領地内に設置して、防衛用兵器にするといった方法が主流だ。

また、MoHを通じて、彼らが斡旋している傭兵を雇い、侵攻や防衛に協力させることもある。しかし、一時的に雇った傭兵であるため、密に作戦を詰めることができず、連携に難が出るといった問題点もあるようだ。

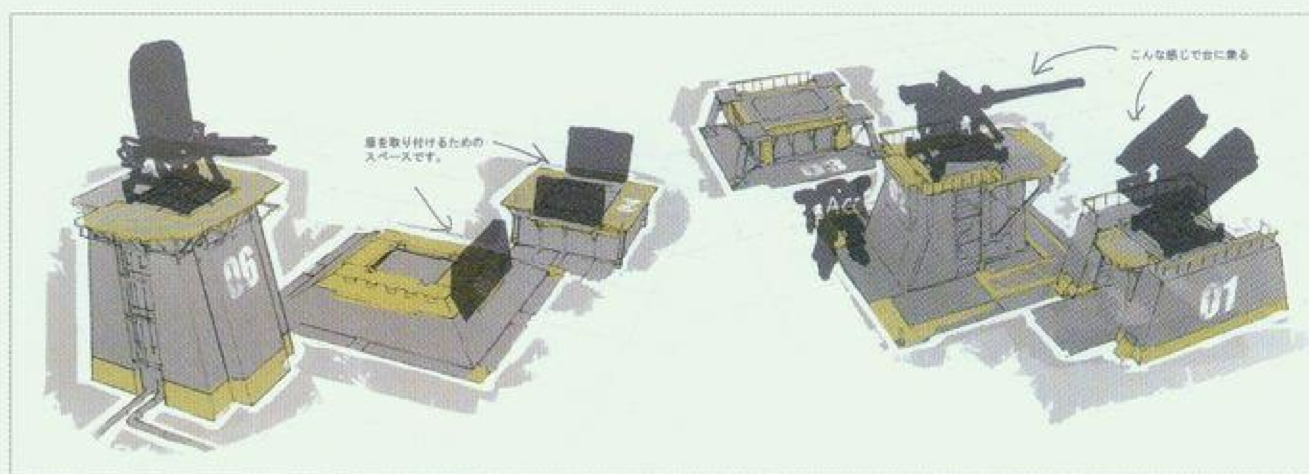

▲砲台を置いて領地を護衛するミグラント。



砲台(ミグラント仕様)

砲台はACが使う一般的な射撃武器と同程度の攻撃力を持つ。これは砲台の製造時に、ACの武器を製造する際のノウハウを流用しているからだ。ミグラント仕様のものはベースとなる砲台にパーツを付け加え、性能を強化しているようだ。

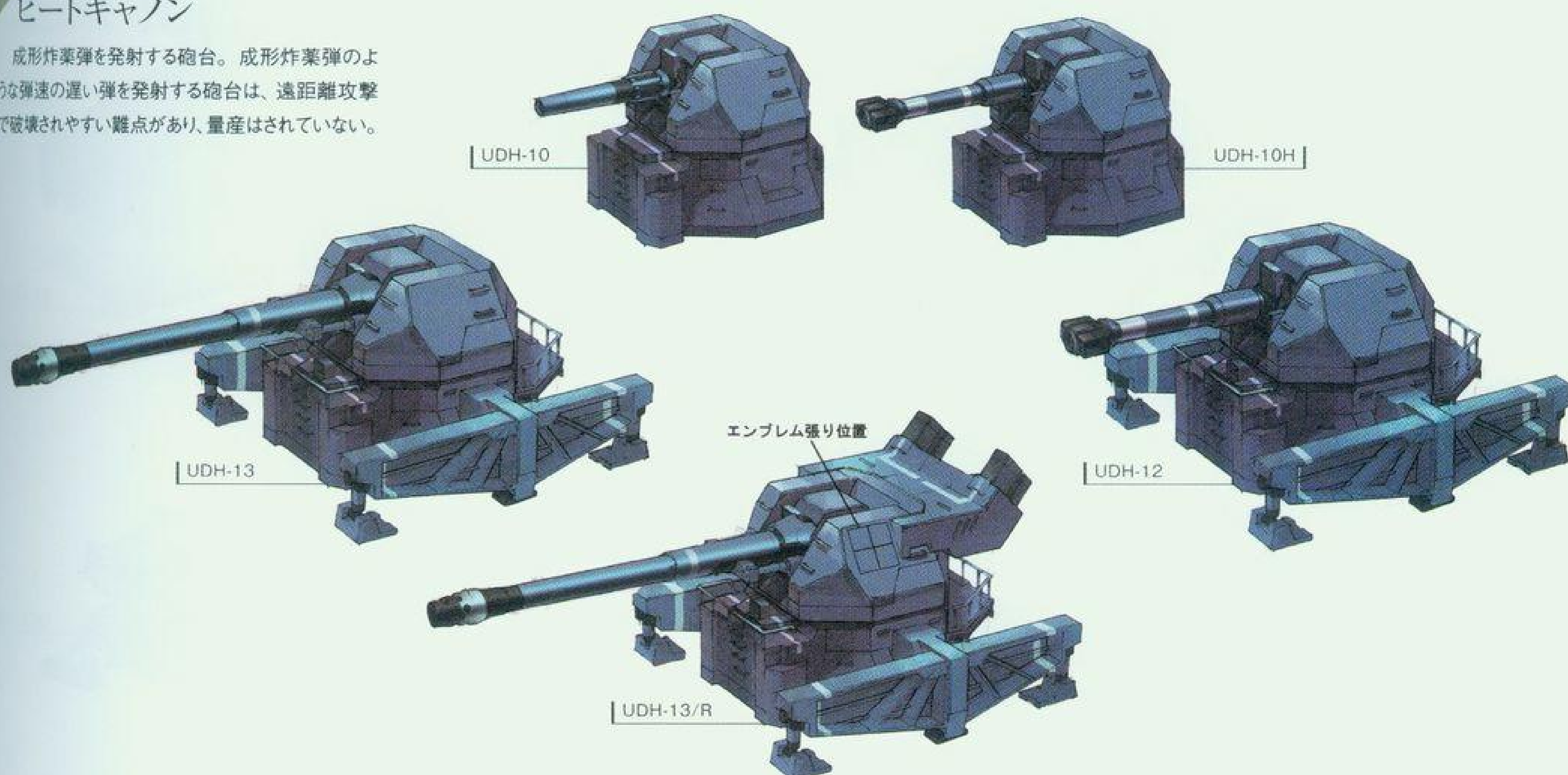
砲台はほとんどのタイプが燃料を搭載しておらず、単独では稼働できない。そのため、電力供給装置が備え付けられた台座に置いて使う必要がある。電力消費の激しい大型砲台の場合、設置場所はより限られてしまうことになる。



▲電力を供給するため、必ず専用の台座に設置する。砲台によって消費する電力にも違いがある。

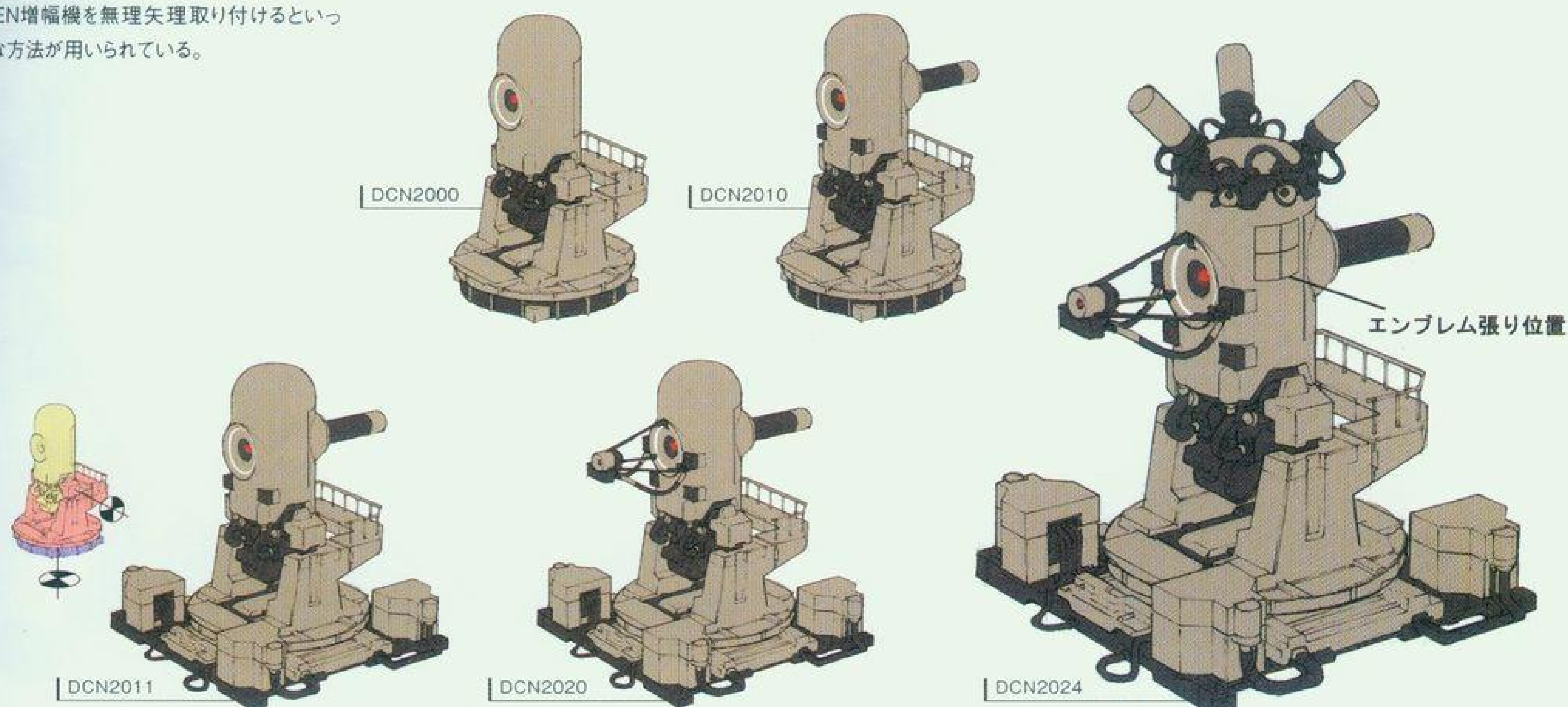
ヒートキャノン

成形炸薬弾を発射する砲台。成形炸薬弾のような弾速の遅い弾を発射する砲台は、遠距離攻撃で破壊されやすい難点があり、量産はされていない。



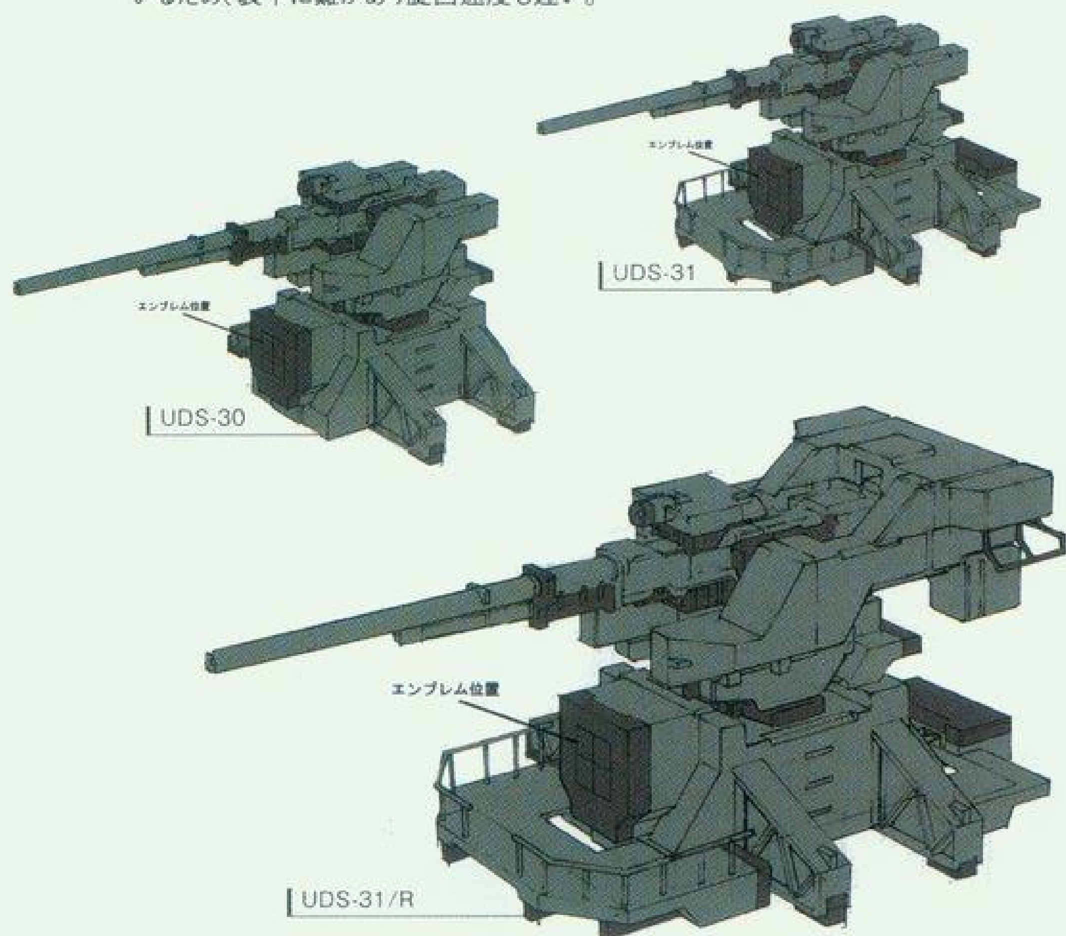
レーザーキャノン

中心部からレーザーを射出する砲台。強化する際は、EN増幅機を無理矢理取り付けるといった、強引な方法が用いられている。



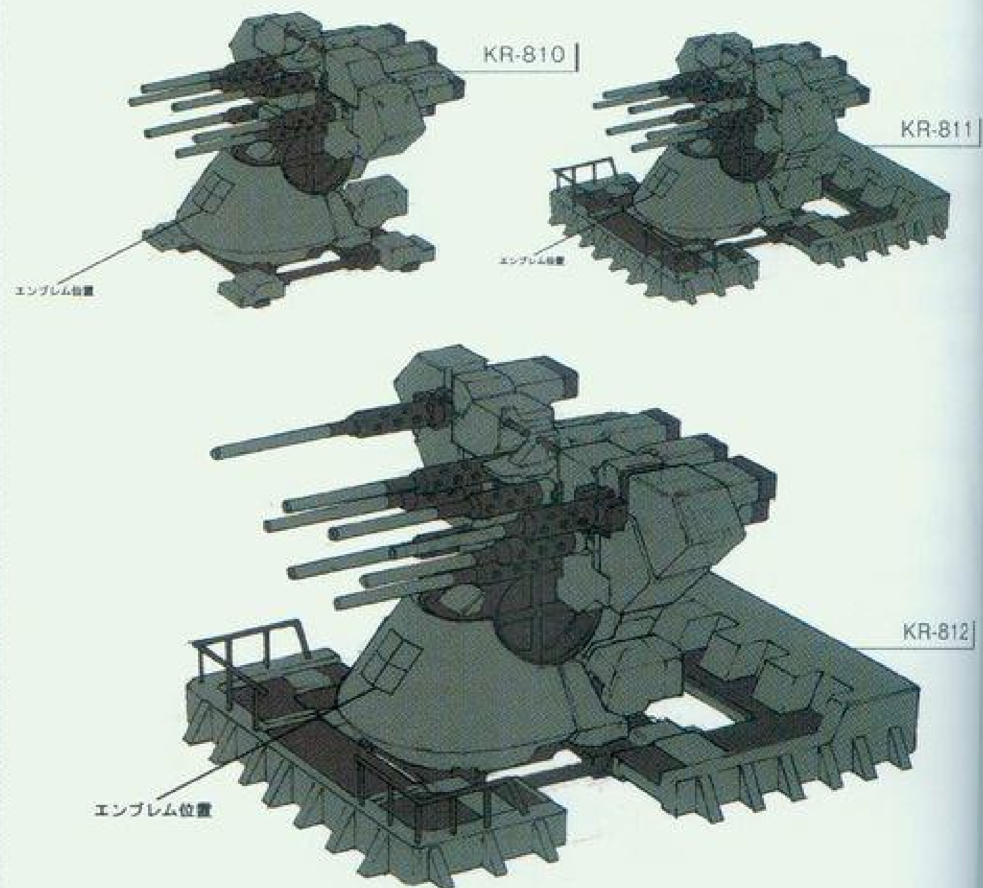
スナイパーキャノン

狙撃に適した長射程のキャノンを搭載した砲台。大型の砲弾と銃身を搭載できる設計にしているため、装甲に難があり旋回速度も遅い。



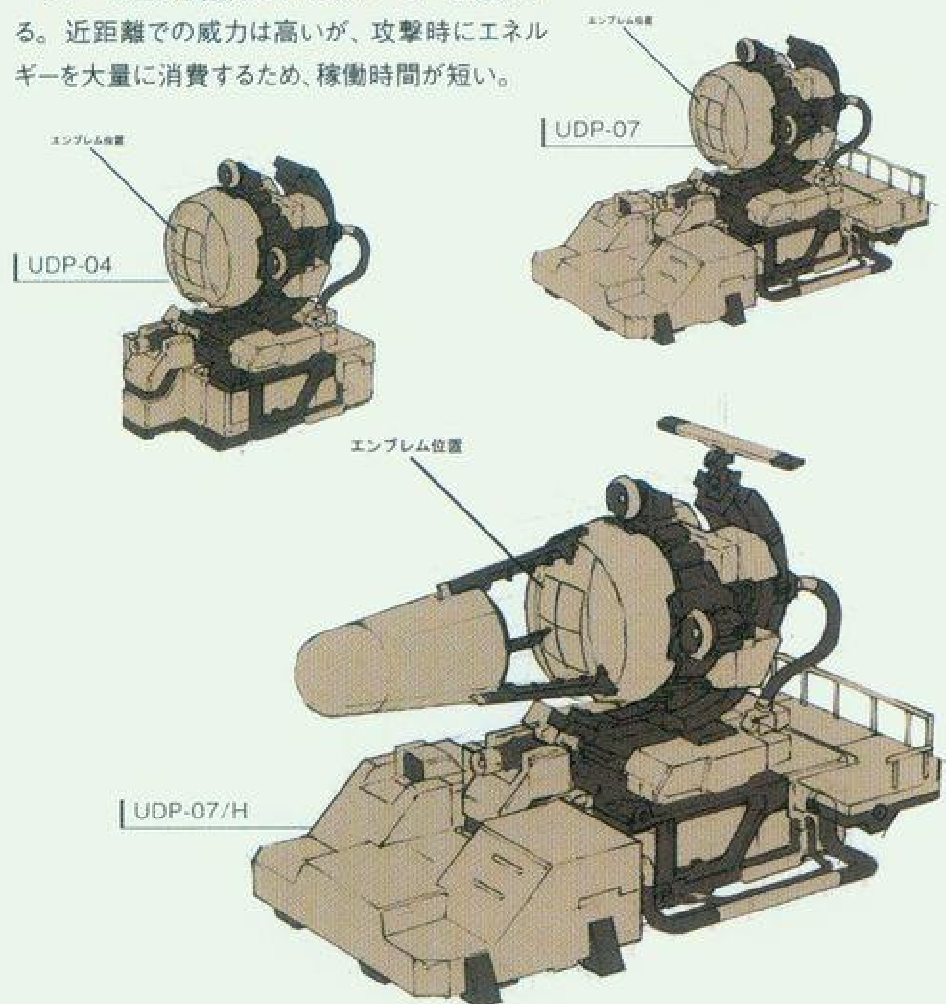
オートキャノン

大型の連装型機関砲。反動制御のため重量を増やしており、装甲も厚くなっている。弾幕を張り、敵機の接近を妨害する際に有効。



パルスキャノン

レドーム上の機器からパルスレーザーを放射する。近距離での威力は高いが、攻撃時にエネルギーを大量に消費するため、稼働時間が短い。



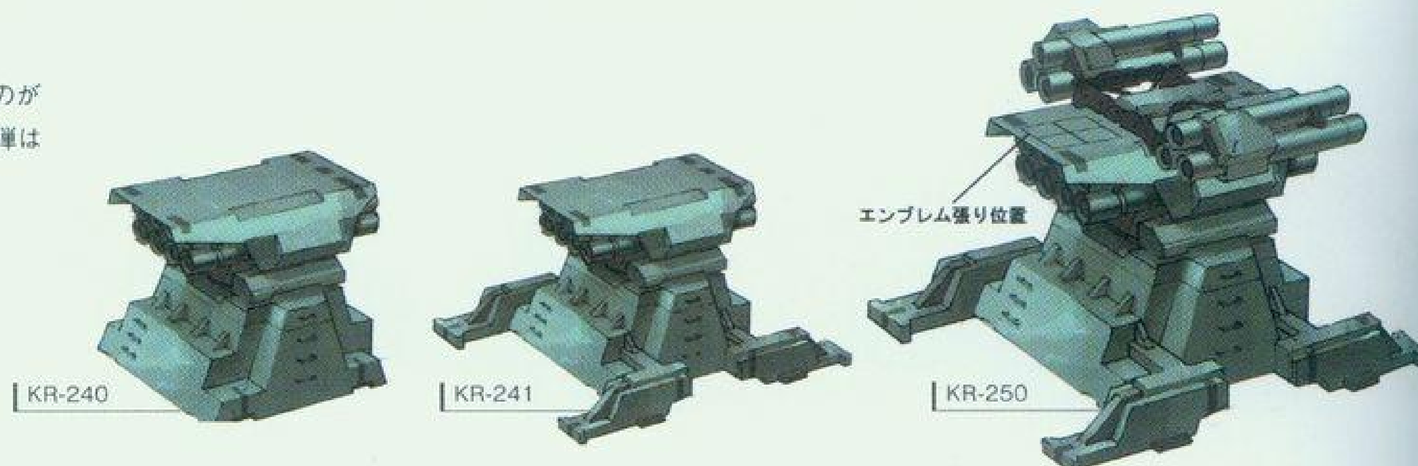
ハウザー

大口径の榴弾砲。砲弾が大型で射程距離が短いため、斜め上方に撃つことで放物線軌道を描かせ、飛距離を上昇させている。



ロケット

ロケットを4発同時に発射するタイプのものが主流のロケット砲台。構造が単純なロケット弾は需要が高く、配備されている数も多い。



フラッシ

閃光を発してロ
ケット弾を発射する
え、特殊な弾頭の

中型ミサ

CEミサイルを発
果的なので配備さ
ロケットはAC仕様

UDM-16

エン

大型ミサ

着弾地点に大爆
発射する。ミサイル
が脆いという弱点が

エンブレ

フラッシュロケット

閃光を発してロックオン機能に障害を与えるロケット弾を発射する。味方を巻き込む怖れがあるうえ、特殊な弾頭の製造コストが高いのがネック。

KR-811
KR-441
エンブレム位置
KR-440
エンブレム位置
エンブレム位置
KR-450

中型ミサイル

CEミサイルを発射する砲台。追尾性が高く効果的なので配備されている数も多い。ミサイルやロケットはAC仕様のものをそのまま流用している。

KR-812
UDM-19
UDM-16
エンブレム張り位置
UDM-19/R
DCZ105

垂直ミサイル

垂直方向にミサイルを射出する。上空に射出されたミサイルは敵の頭上から降り注ぐため、遮蔽物に隠れている敵機を攻撃可能。

エンブレム位置
UDM-20
エンブレム位置
UDM-20/H

大型ミサイル

着弾地点に大爆発を起こす大型のミサイルを発射する。ミサイル発射機構の構造により、装甲が脆いという弱点がある。

DCZ115
エンブレム位置
UDM-31
エンブレム位置
UDM-35

アーマードキャノン

耐久性を重視した砲台。攻撃性能は控えめだが、装甲が厚く破壊されにくいため、AC侵攻に対する防御壁としても活用されている。

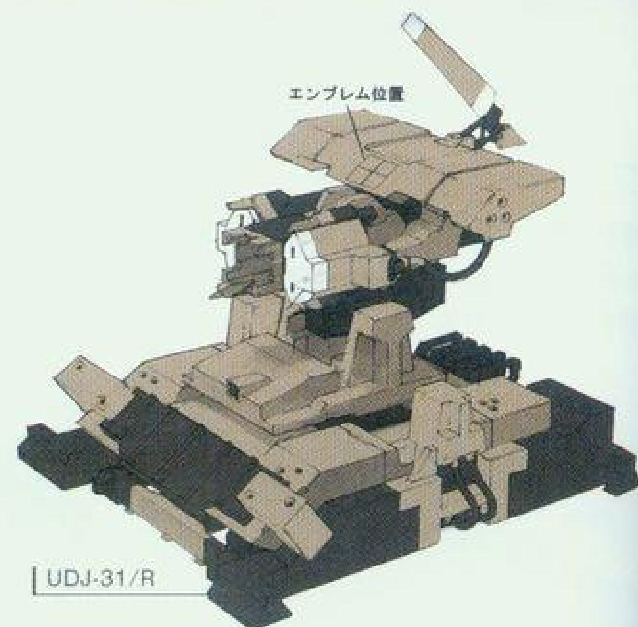
UDA-24
エンブレム位置
UDA-22
エンブレム位置
エンブレム位置
UDA-24/H

ジャマーガン

ACの脚部とジェネレータの機能を妨害するジャマーを断続的に射出する。妨害されたACは運動性が大幅に低下し、戦闘が困難なものとなる。

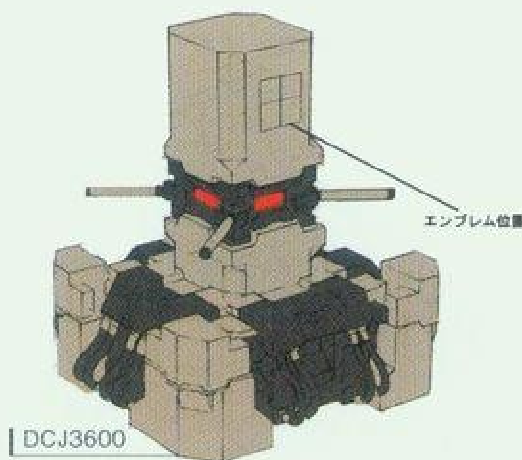


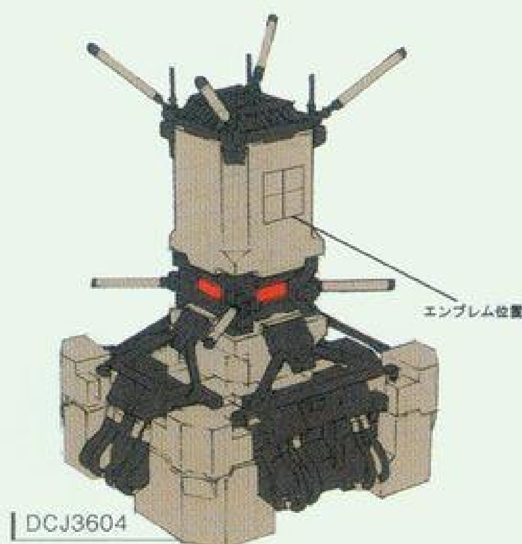


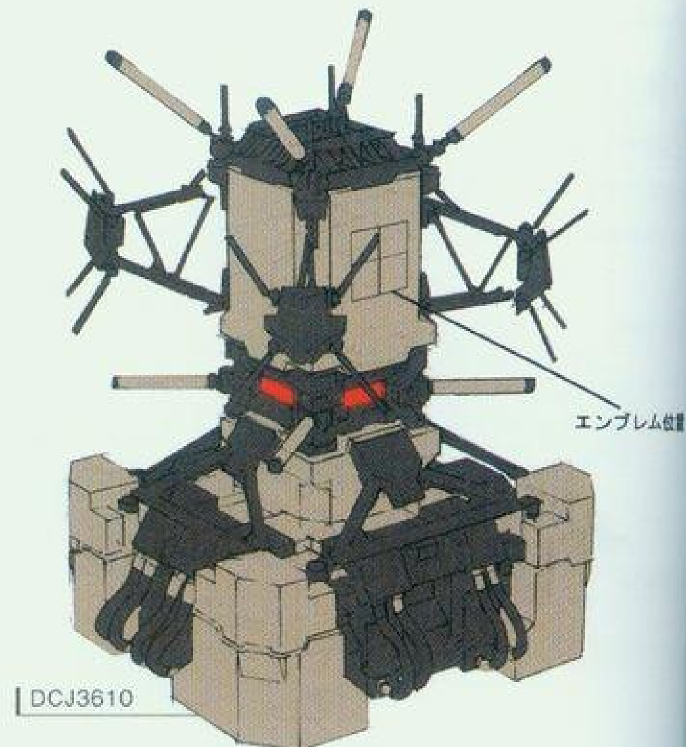


ジャマー

設置型のジャマーで、砲台を中心に妨害領域を発生させる。範囲内全てのACが影響を受けるため、設置側のACが不利になる場合もある。

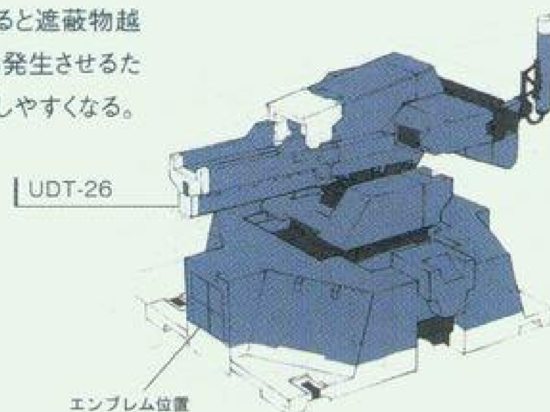


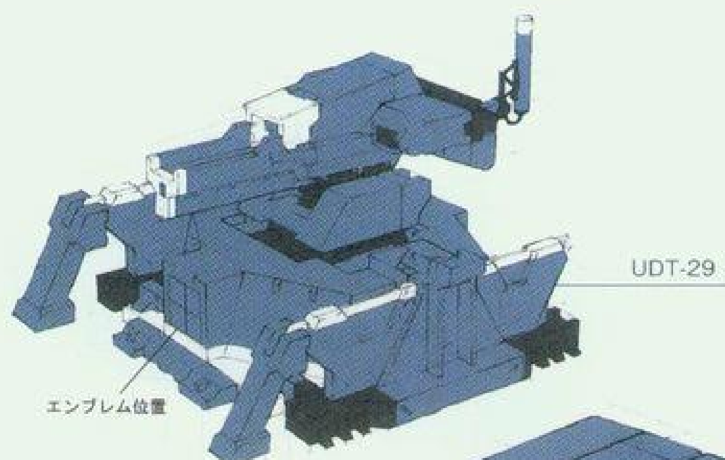


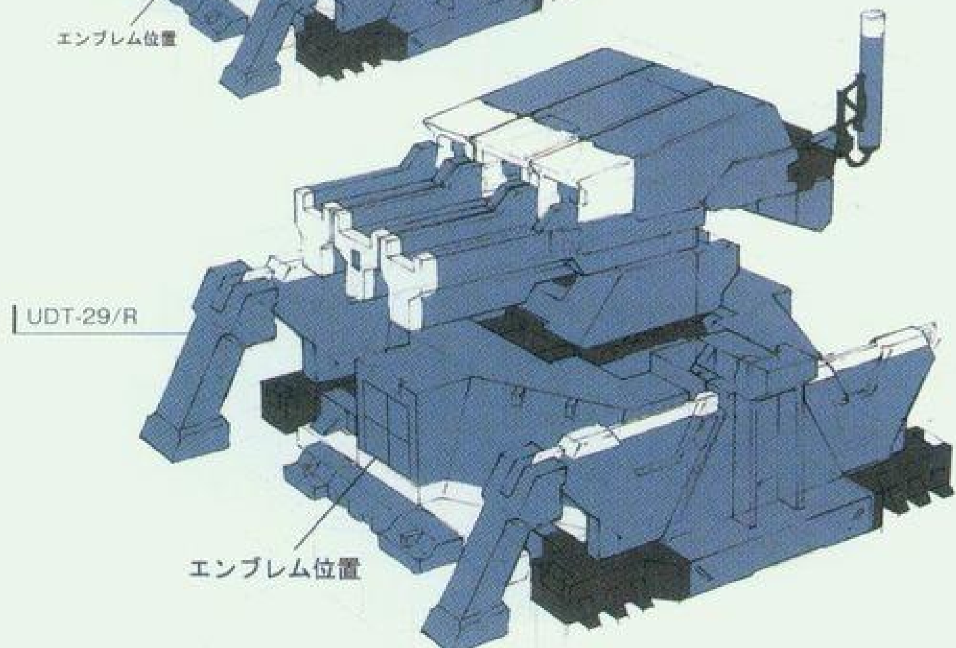


ターゲットガン

信号弾を発射する砲台。着弾すると遮蔽物越しでもロックオン可能となるほか、煙も発生させるため、目視でもターゲットの位置が確認しやすくなる。

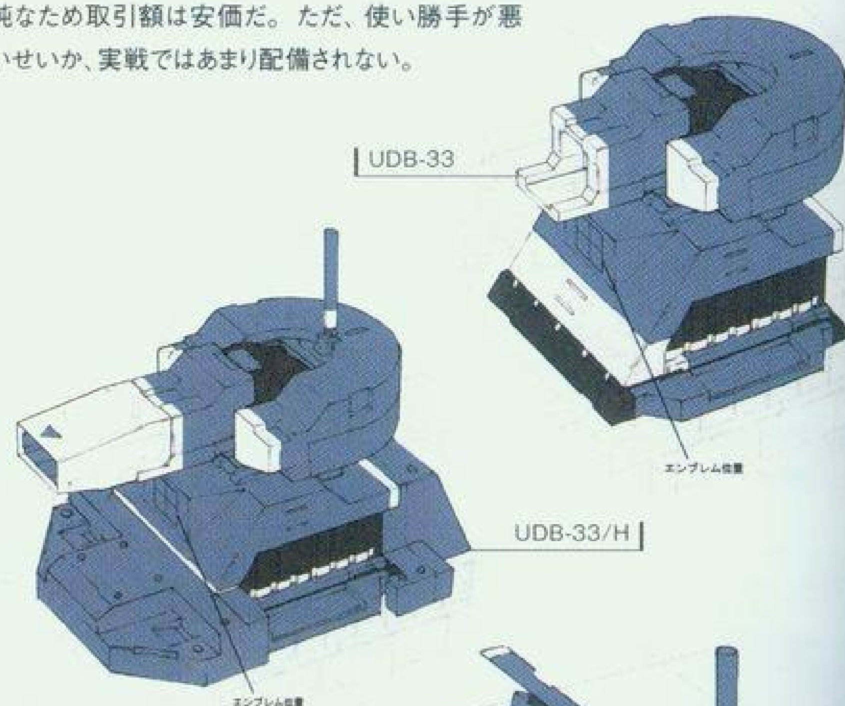


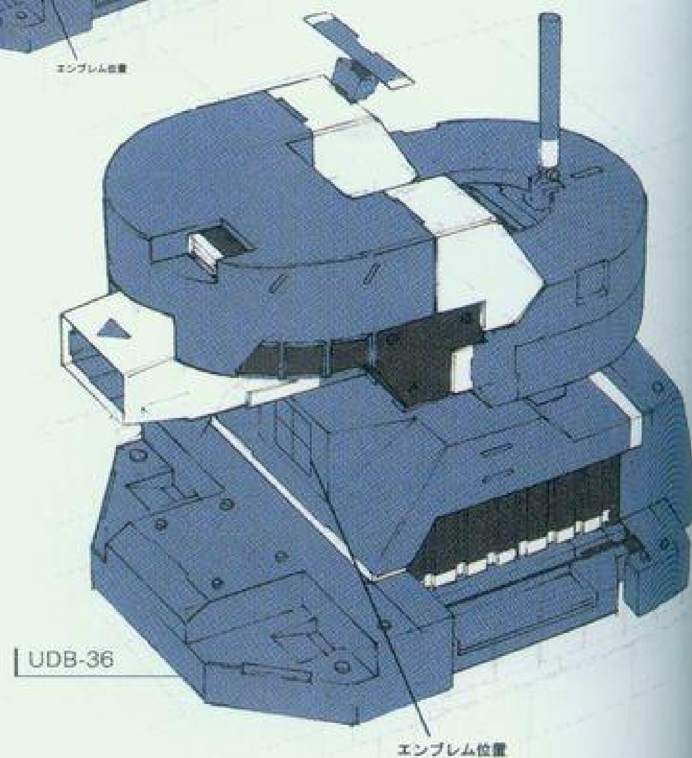




ボムディスペンサー

爆発性の機雷を周囲に射出する。構造が単純なため取引額は安価だ。ただ、使い勝手が悪いせいか、実戦ではあまり配備されない。





CIWS

ミサイル迎撃用
が高く、正面から
常に高い。ただし

大型アー

アーマードキャノ
台。大型拡散砲、
トの3種類の武装を



マルチキ

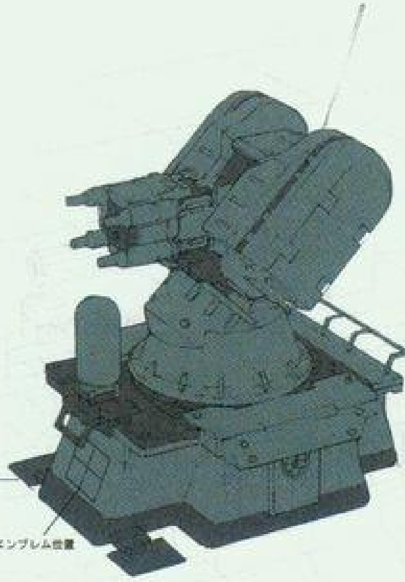
広範囲に攻撃可
サイルタイプがあり、
武器コンテナを流用



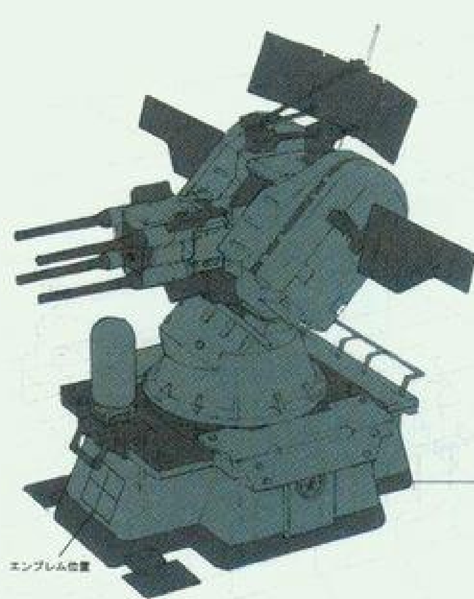


CIWS

ミサイル迎撃用装置。ACのCIWSよりも性能が高く、正面から飛来したミサイルの迎撃率は非常に高い。ただし、横方向の反応は低めだ。



DCIWS23



DCIWS30

大型アーマードキャノン

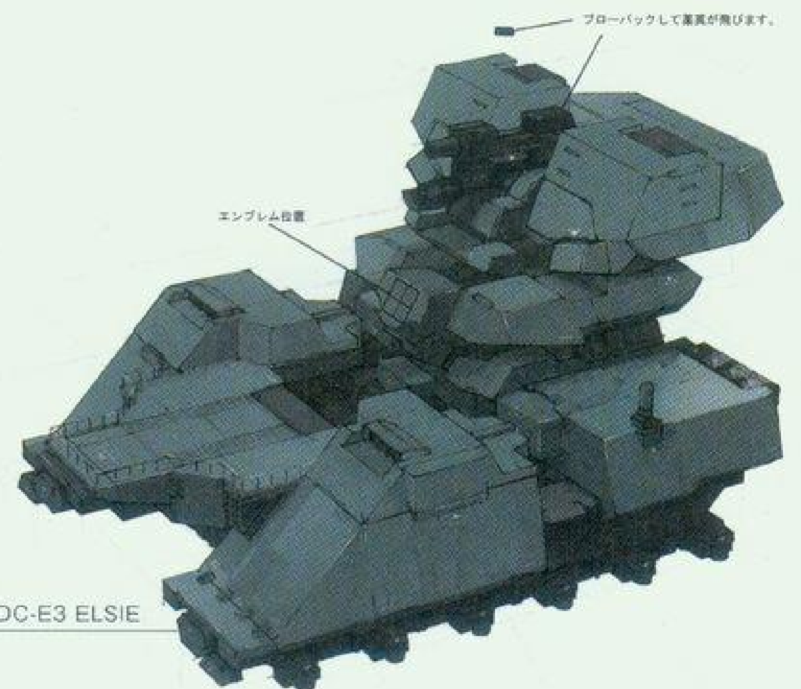
アーマードキャノンをさらに大型化した重装備砲台。大型拡散砲、オートキャノン、フラッシュロケットの3種類の武装を備えている。



UDC-E1 ELIZA



UDC-E2 EDITH



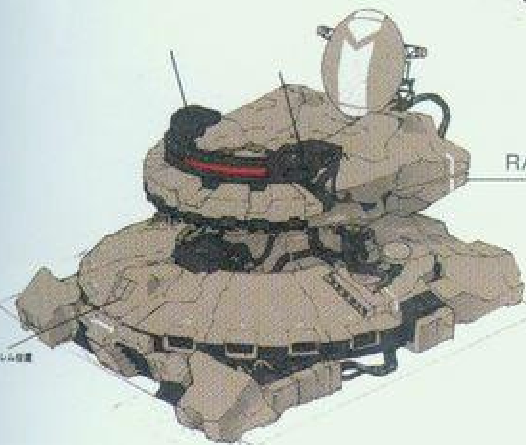
UDC-E3 ELSIE

マルチキャノン

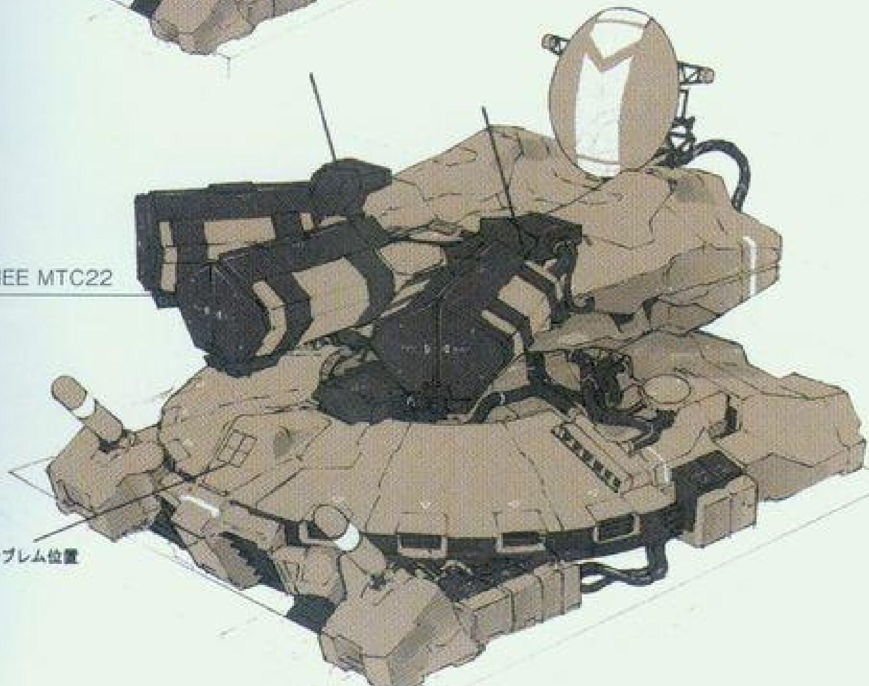
広範囲に攻撃可能な砲台。レーザータイプとミサイルタイプがあり、ミサイルタイプは大型ヘリの武器コンテナを流用して作られている。



ROSE MTC20



RAGINE MTC21



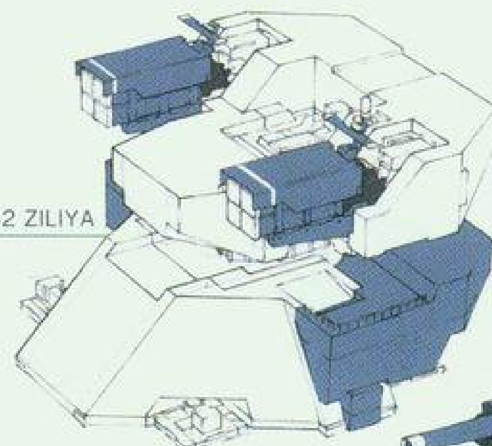
RENEE MTC22

対空キャノン

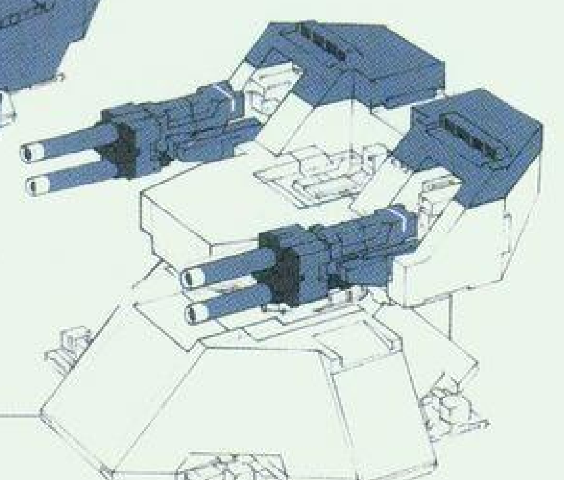
近接信管型キャノンやミドルミサイルを撃ち出す対空砲台。高々度からの強襲を行うACは少ないため、対空砲台はこの3種類しか取引されていない。



KR-140 ZLATA



KR-142 ZILIYA



KR-145 ZOYA

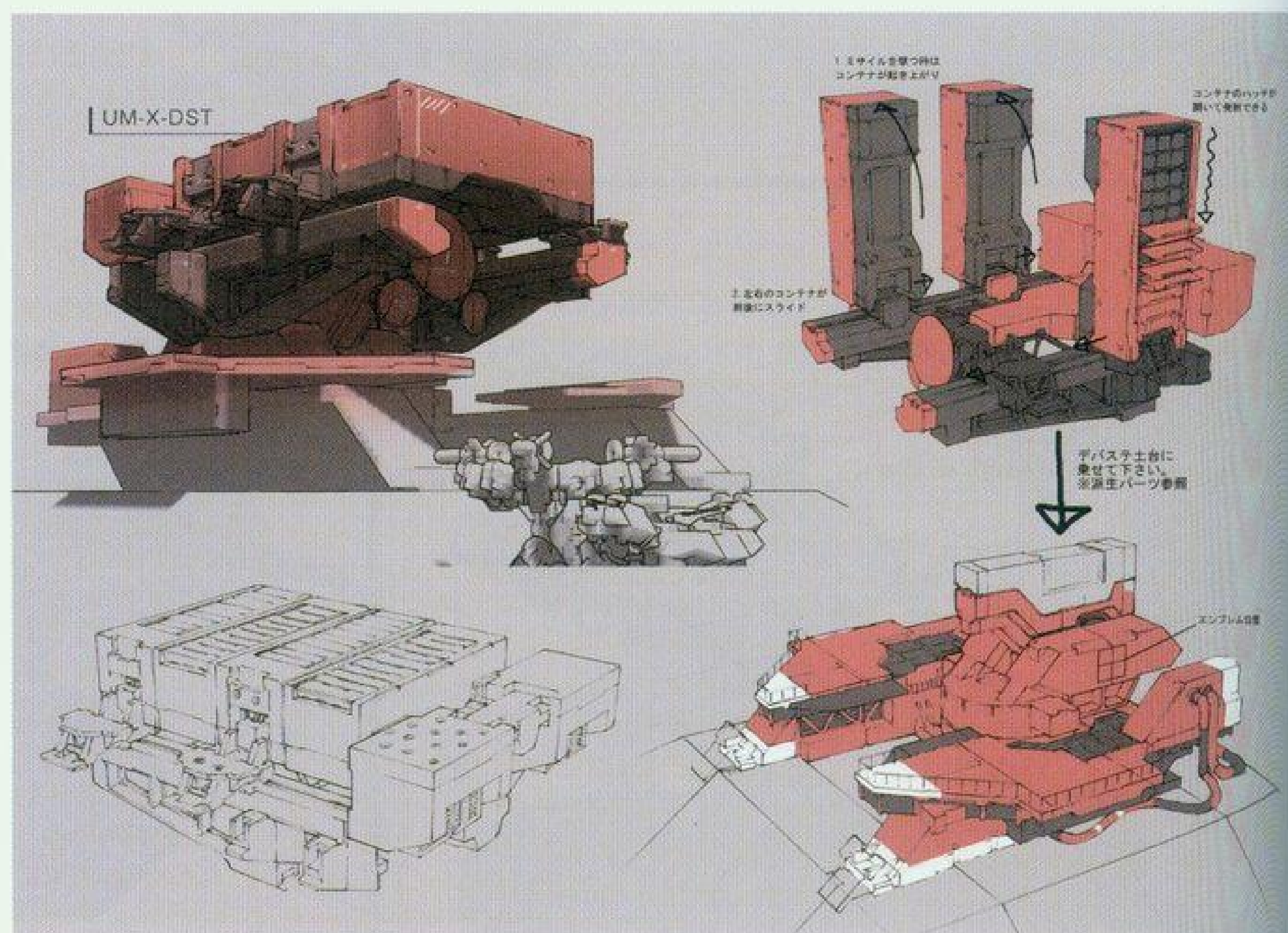
大型スナイパーキャノン

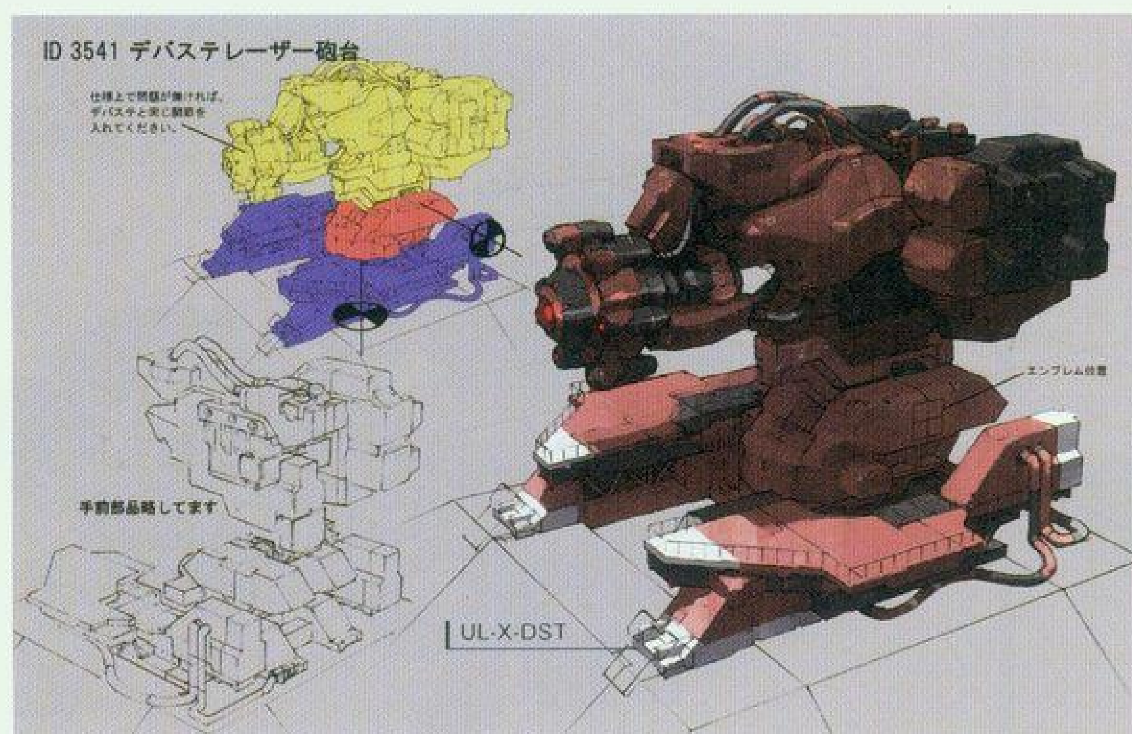
KE弾、CE弾、TE弾を発射できる大型の狙撃砲台。装甲列車に使用された曲射砲を流用もしくは複製した砲台も発見されている。

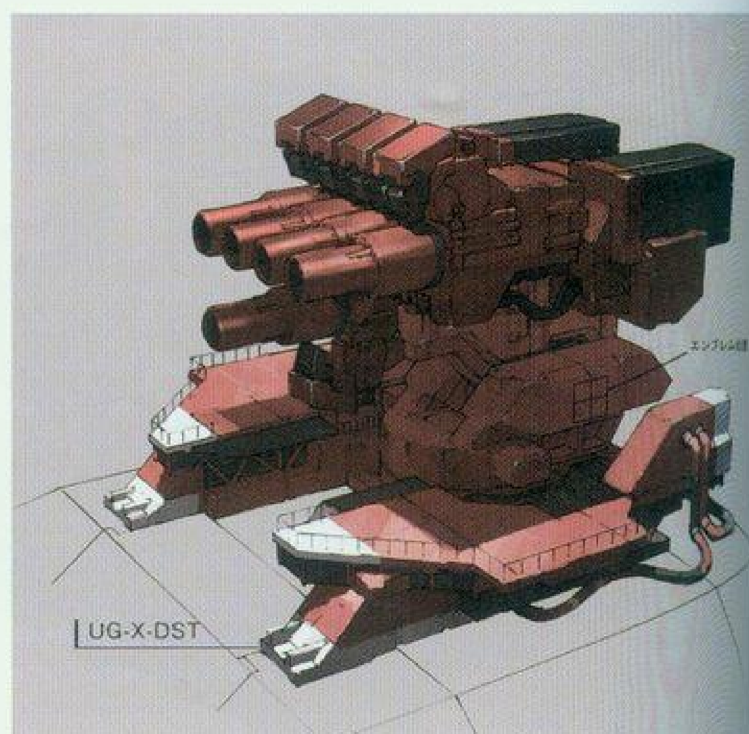


SPキャノン

「TYPE D No.5」と呼ばれる巨大兵器のパーツを流用した砲台。過去にこの巨大兵器と遭遇し、撃破したミグラントが使用しているようだ。背面のミサイルポッド、胴部のレーザー、手のグレネードランチャーを砲台用に改修している。







SPミサイ

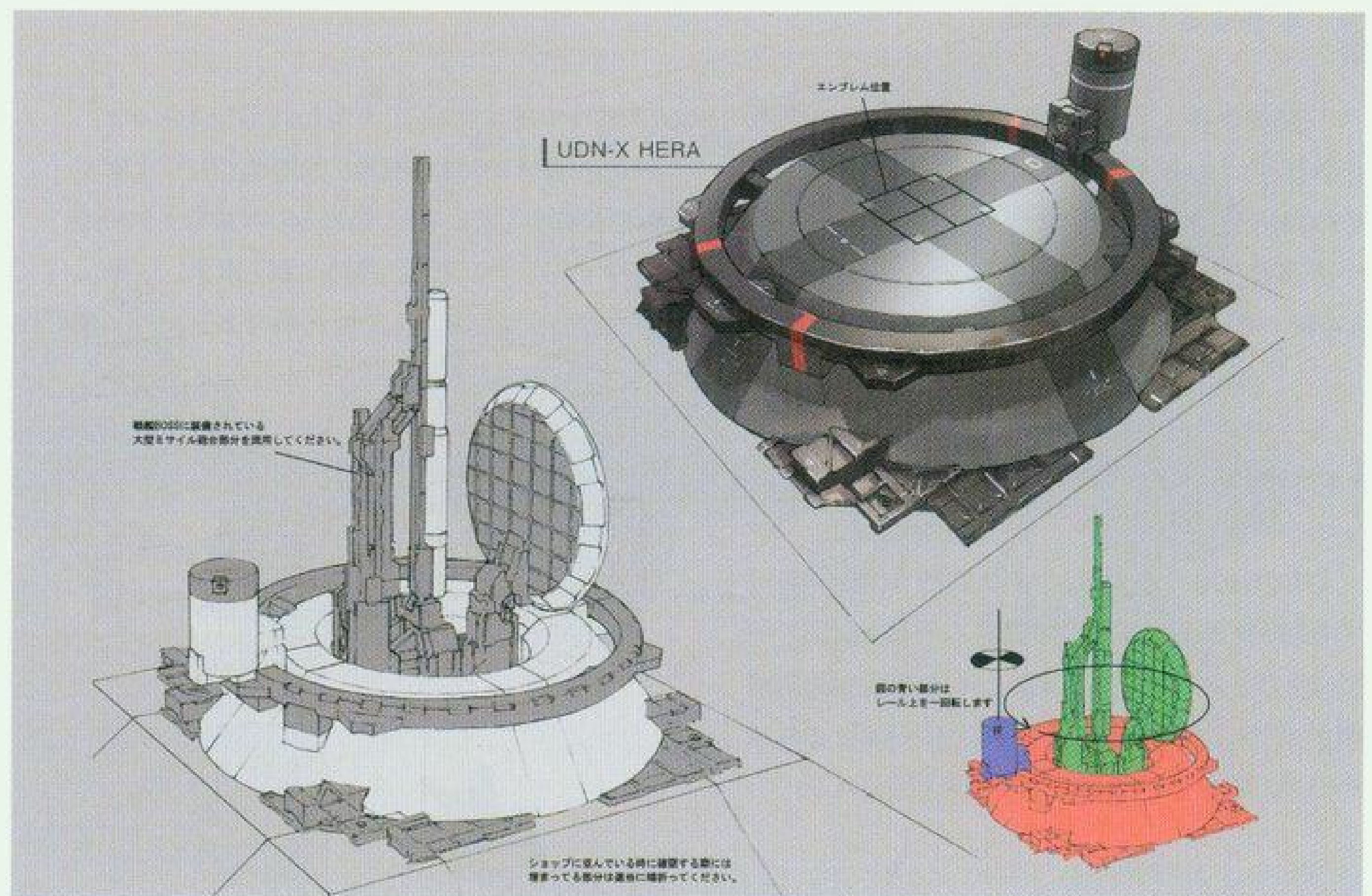
巨大なミサイルを
サイルの威力は驚
着弾すると大爆発を
「St ELMO」と呼
たもののようだ。

スプレッド

前方に無数の発射
ット、レーザー、ヒート
に弾丸を発射する。
撃できるが、回転速度

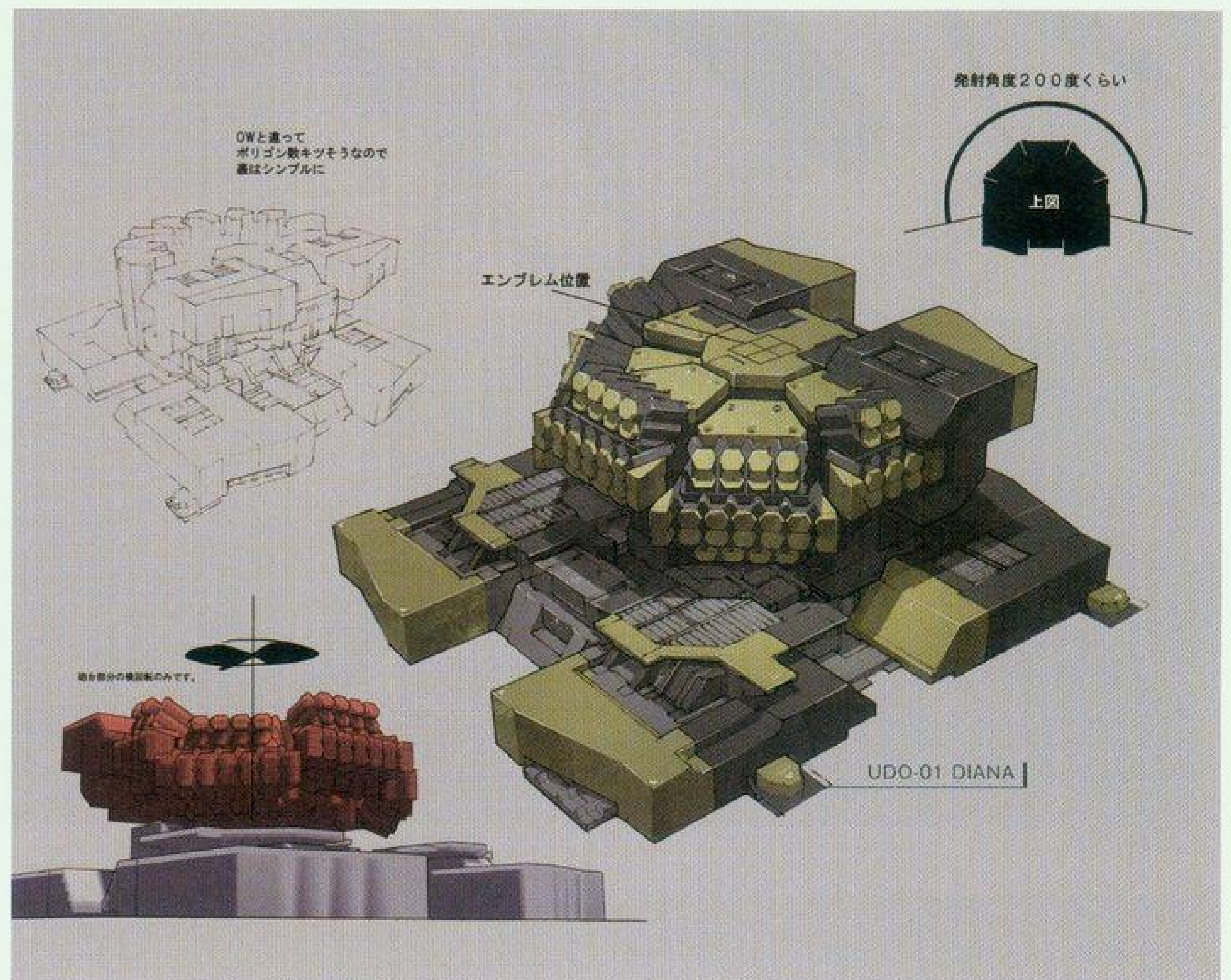
SPミサイル

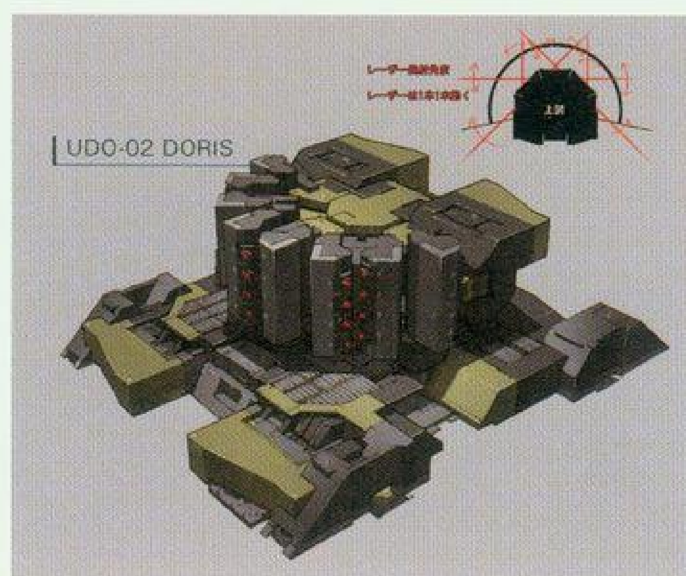
巨大なミサイルを上空に射出する大型サイロ。ミサイルの威力は驚異的で、上空から対象に向かい、着弾すると大爆発を引き起こす。なお、このサイロは「St ELMO」と呼ばれる巨大兵器の武器を流用したもののようだ。



スプレッドキャノン

前方に無数の発射口を備えた大型の砲台。ロケット、レーザー、ヒートハウザーの3タイプがあり、大量に弾丸を発射する。砲塔を回転させて全方位を攻撃できるが、回転速度はそれほど速くない。







Autonomous Arms

自律兵器

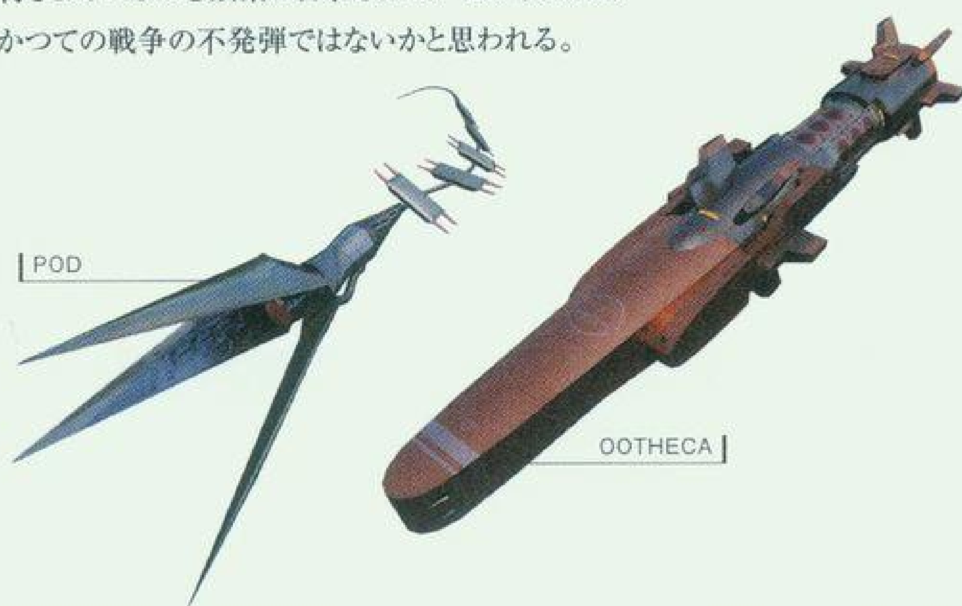
一般的な有人兵器とは異なり、パイロットの搭乗を必要としない兵器。これらは自律兵器と呼ばれ、その開発過程は依然としてはっきりしていない。

企業はこの自律兵器を制御しており、レジスタンスとの戦いで投入している。また、汚染地域を探索するミグラントの前に突如として現われることもあった。

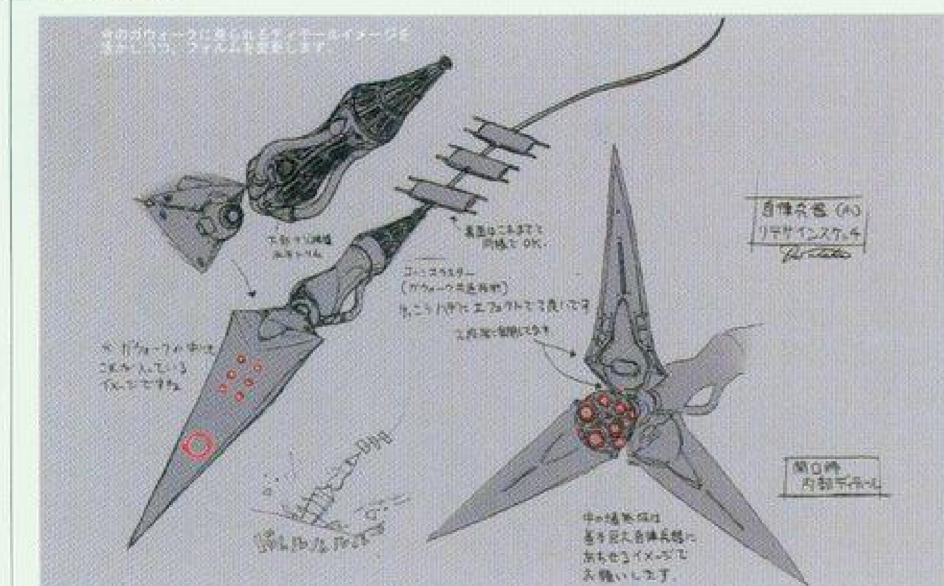
一般兵器の中にも自動的に敵を感知して攻撃する砲台は存在しているが、これらの行動はターゲットを攻撃するだけの単純な動きに限られる。しかし、自律兵器は自身が思考し、無人機でありながら、複雑な行動をとれるのが特徴だ。現代の技術ではこのような自律兵器はとても製造できない。そのため、企業はこのような自己判断システムを搭載した兵器を製造することが可能、もしくは過去に製造されていたものを制御したものと考えられる。

OOTHECA

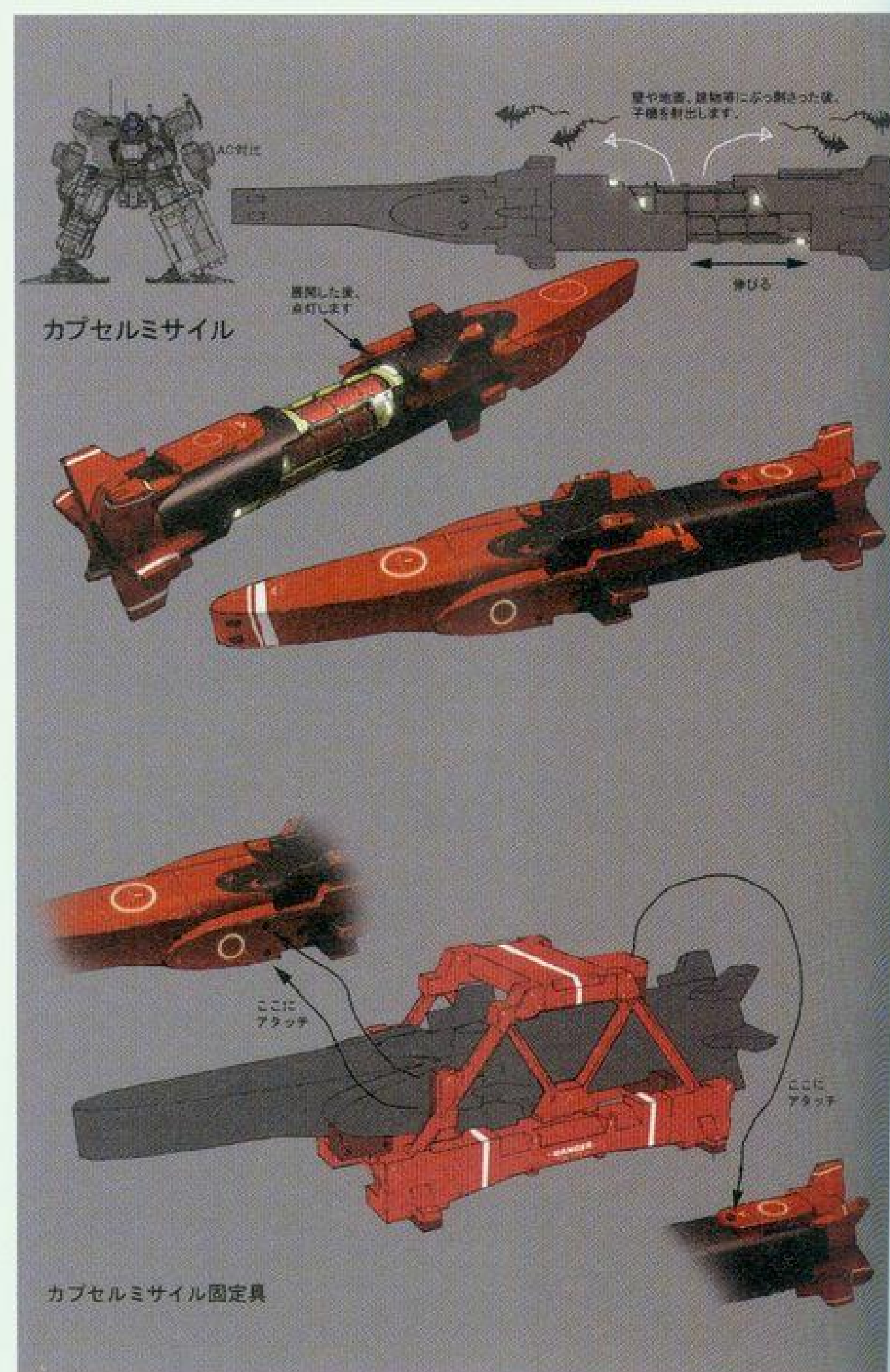
ミサイルのような形をした自律兵器で、敵が接近すると内部から「POD」と呼ばれる子機を射出。子機は目標を追尾して突撃する。汚染地域の地面に刺さっているのを頻繁に目撃されているが、これはかつての戦争の不発弾ではないかと思われる。



■POD設計図

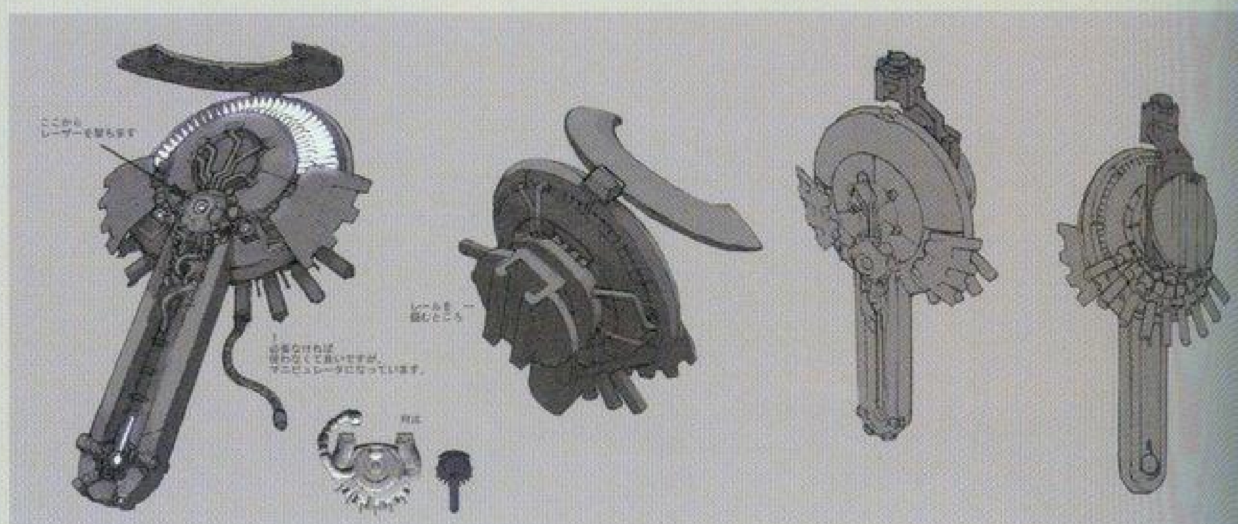


■OOTHECA設計図



自律兵器の建設メカ

汚染地域にある巨大施設で、自律兵器を生産していたとみられる形跡が見つかった。それに関係する設計図面をここに公開する。この図面に描かれているメカは、レーザーと細かい作業に適した数本のマニピュレータを備えている模様で、小型かつ高性能だったことが読みとれる。おそらくこの機械が施設や自律兵器の生産や修理を行っていたのだろう。さらに、このメカ自体も自律兵器としての役割を担っていた可能性が高く、レーザーを武器にして侵入者を排除していたのではないかと推測できる。



AMM

AMMON A
されている小型
が、前者は武器
る特攻兵器とな
ハッチからPOD

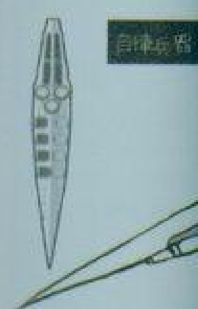
SCAV

鳥のような姿を
な独特の起動音
見えるが、脊髄
明。攻撃方法は
物の生物のような

SCAV

中型機と形状は
く、レーザーキャノ
搭載している。一
ギーを再充填する

■設計図



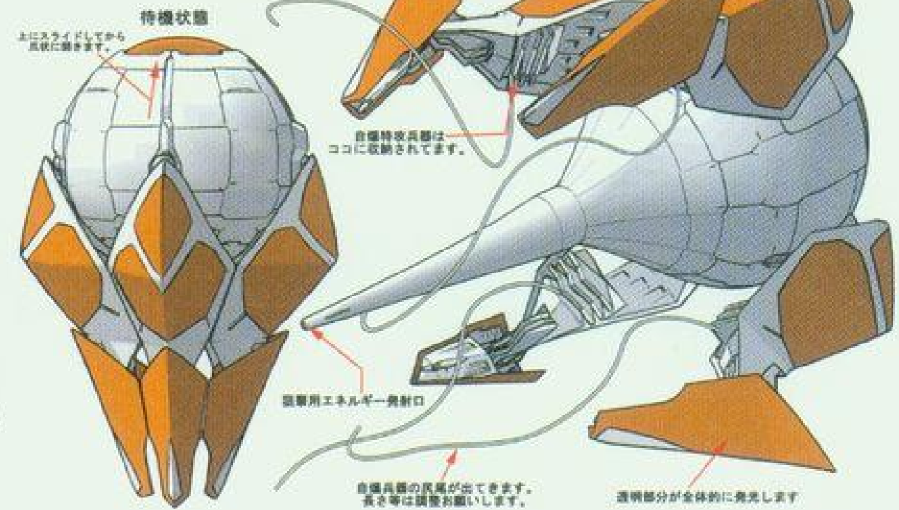
AMMONシリーズ

AMMON AとAMMON Sの2タイプが確認されている小型の自律兵器。形状はほぼ同じだが、前者は武器を持たず、体当たりして自爆する特攻兵器となっている。後者はTE弾のほか、ハッチからPODに似たミサイルを多数発射する。



AMMON S

■設計図



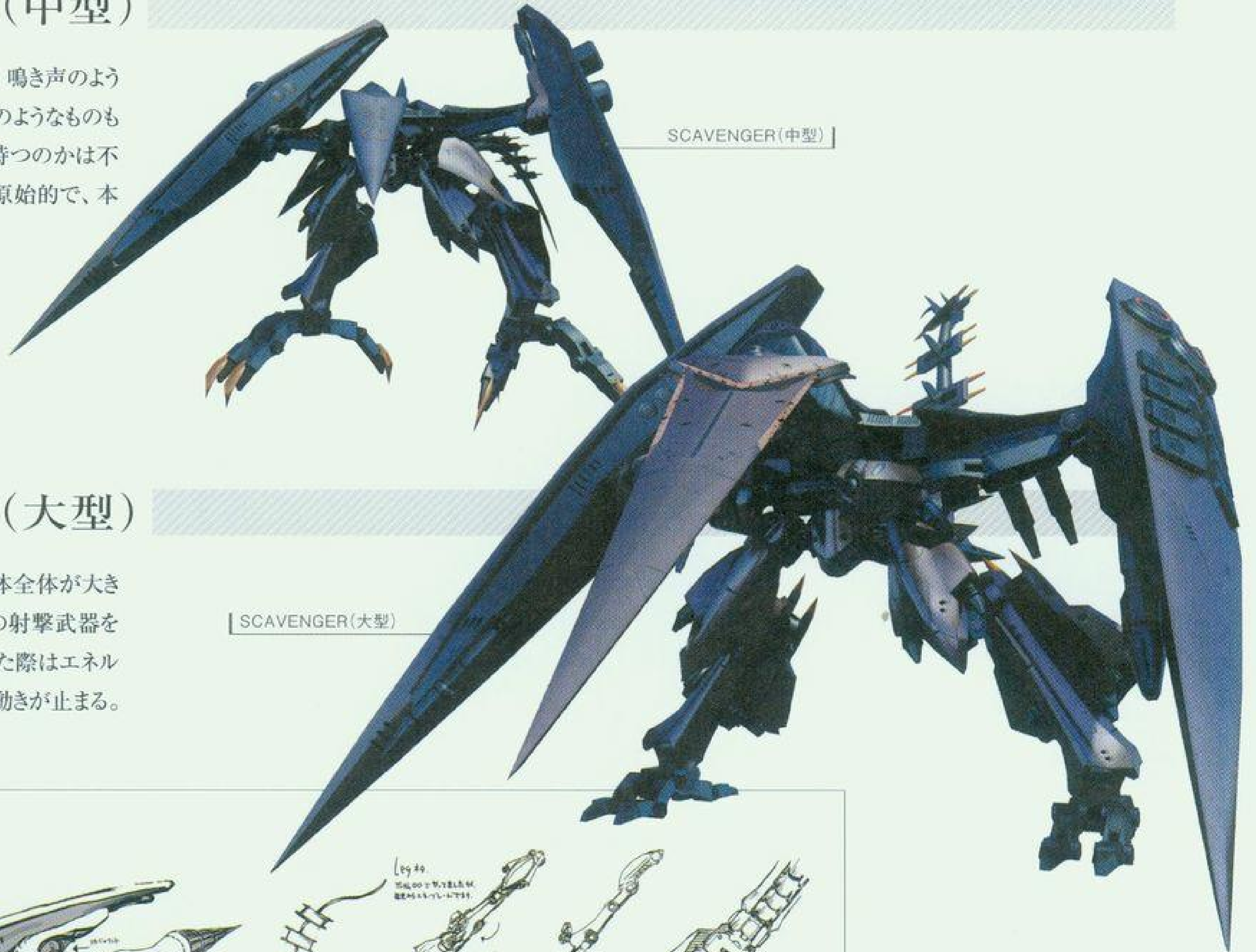
SCAVENGER(中型)

鳥のような姿を持つ自律兵器で、鳴き声のような独特の起動音を発する。尻尾のようなものも見えるが、脊髄動物と同じ機能を持つのかは不明。攻撃方法は脚部のツメのみと原始的で、本物の生物のような動きをとる。

SCAVENGER(中型)

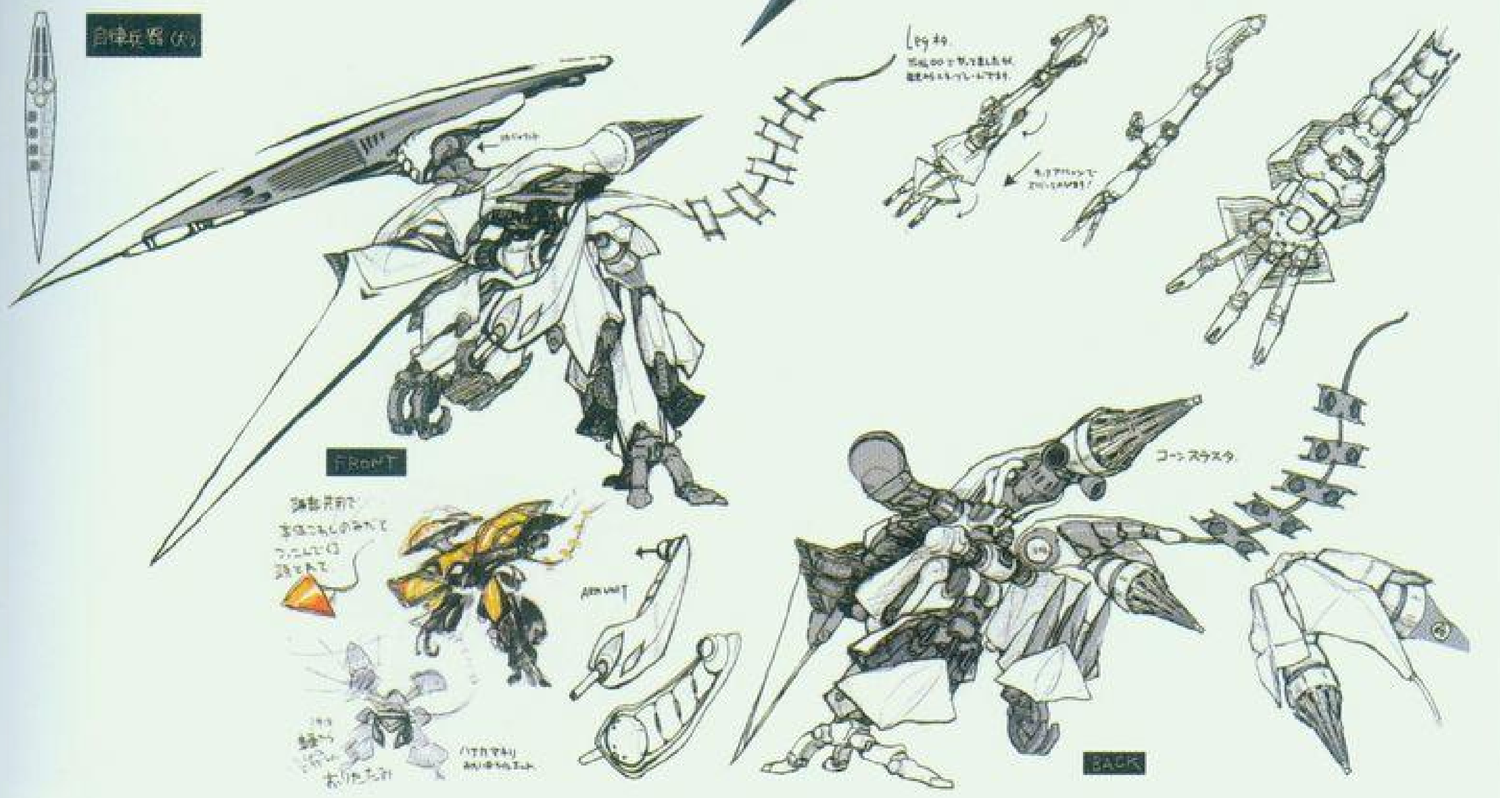
SCAVENGER(大型)

中型機と形状は似ているが、機体全体が大きく、レーザーキャノンやミサイルなどの射撃武器を搭載している。一定の行動を終えた際はエネルギーを再充填するためか、しばらく動きが止まる。



SCAVENGER(大型)

■設計図



Huge Arms

巨大兵器

通常の兵器を遙かに凌駕する大きさの兵器は、一括りに「巨大兵器」と呼ばれている。現在確認されている5機の巨大兵器はいずれも消失した技術が用いられており、過去の戦争で製造されたものと推察される。ただし、このうちの2機は企業が使用していたことから、企業が秘密裏に開発を進めていたという可能性も否定できない。

巨大兵器が発見される場所や、その残骸がある区域は汚染のレベルが非常に高い。これは巨大兵器の動力が汚染物質なのか、過去にそこで激しい戦いがあったためなのか、その関連性については明確に解析されていない。

巨大兵器に搭載された武器の威力は凄まじく、装甲を厚く固めたACですら一撃で破壊するほど。そのため巨大兵器と交戦する際は、複数の大規模ミグラントグループによる共同戦線が張られている。



▲レジスタンスと企業の戦いにも、巨大兵器が投入されていた。

TYPE D No.5

ACの数十倍のサイズを誇る巨大兵器で、全身に武器が搭載されている。指に当たる部分はそれぞれグレネードランチャーの砲身になっており、威力は大型の固定砲台以上。さらに肩部のミサイルポッドから無数のミサイル、コアについている砲身からはプラズマキャノンやレーザーなどを発射して、相対する敵を蹂躙していく。動きは非常に鈍いが、脚部のブースタを利用し、ジャンプする姿も確認された。外見はACに近く、脚部やコアにブースタが付いているなど類似点が見受けられる。

大型レーザー砲

高出力のレーザーを連続発射する砲門。威力が非常に高くACでも直撃すれば致命傷になる。

ミサイルポッド

左右の肩に搭載されており、追尾性の高いミサイルを大量に発射する。

腕部マガジン



グレネードランチャー用の弾丸が満載されている。そのため、破壊されれば甚大な被害となる。

グレネードランチャー

CE弾を5本の指から発射する。弾は腕部のマガジンから随時装填されるため、無尽蔵な発射が可能。

設入されていた。

チャー

から発射
マガジン
るため、
能。

■設計図(全体)



■設計図(ディティール)

ミサイルポッドは起動すると立ち上がり、
折り畳みシャッターが降ります。

ミサイルポッドを
起き上がらせる為の油圧タンク
破壊すると支えているフレーム丸ごとミサイルポッドが滑り落ちる。

使わない場合は、カバーを外して
ブースターにしてください。

レーザー砲です。

マガジンから流れてくる弾丸です

青色部分は、まるごと横に回転できます

足へ

腰関節

マガジン破壊後、
腕が吹き飛んで欠損。
肩のカバーが剥がれて、
内蔵武器が出てくる。

内蔵武器を破壊すると
肩ごと無くなる。

散弾状の弾が飛ぶ

L.L.L

6本の脚が特徴的な巨大兵器。動きは鈍重だが非常に強固な装甲を備えており、並大抵の攻撃では傷すらつかない。各脚部には主砲である大型レーザー砲一門と複数の固定砲台を搭載し、近づく敵をレーザーの一斉射撃で排除する。遠距離の敵にはPODと同型のミサイル、懐に入った敵には胴体下部のレーザー砲で攻撃するなど、ほぼ死角はない。だが、脚部にある強力な主砲がこの兵器唯一の弱点。主砲発射の際はハッチを展開して砲門を晒すのだが、それが攻撃を受けると内部機構が損壊し、脚部が機能不全を起こす。

第二次反抗作戦時には例の"傭兵"が、この弱点を突いて試作型と思われるL.L.Lの撃破に2回成功しており、その後、情報が各地に広まったようだ。

ミサイルトレイ
トレイを開いて、OOTHECAが放つPODのようなミサイルを射出する。

ハッチミサイル
PODのようなミサイルを上空に向かって射出し、近づく敵の頭上からミサイルを浴びせる。

胴体下部レーザー砲
死角である足もとに敵が入り込んだときに使用される兵器。数本のレーザーを集約して射撃する。

主砲



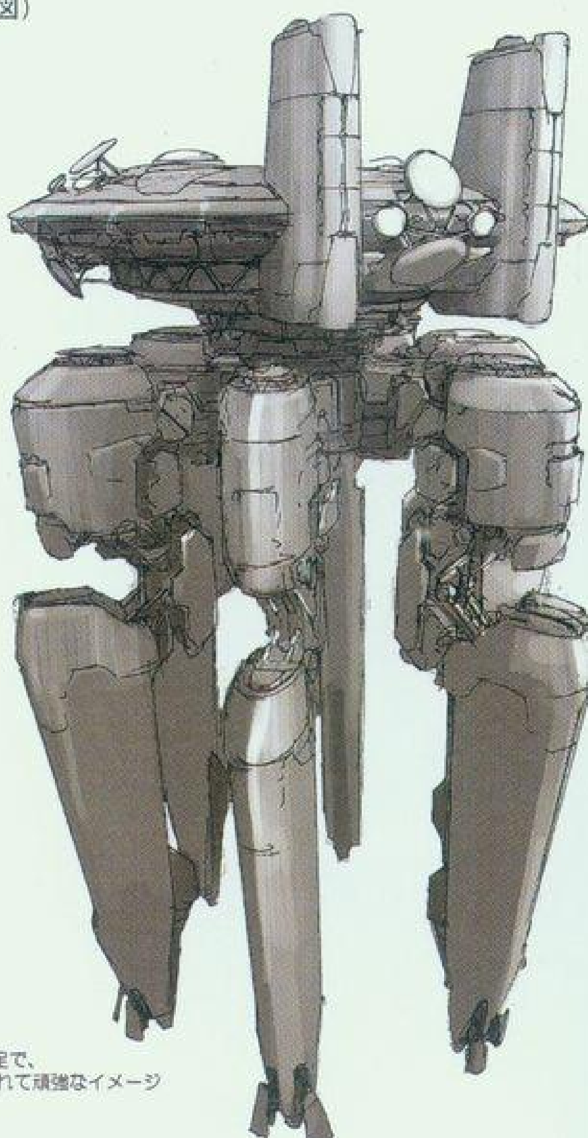
SHOOTERと呼ばれており、チャージした後、強力なレーザーを発射する。唯一の弱点でもある。普段はハッチ内に隠れており、攻撃時のみ展開する。

脚部レーザー砲
周囲に向かって、短いレーザーを数発同時に発射する。



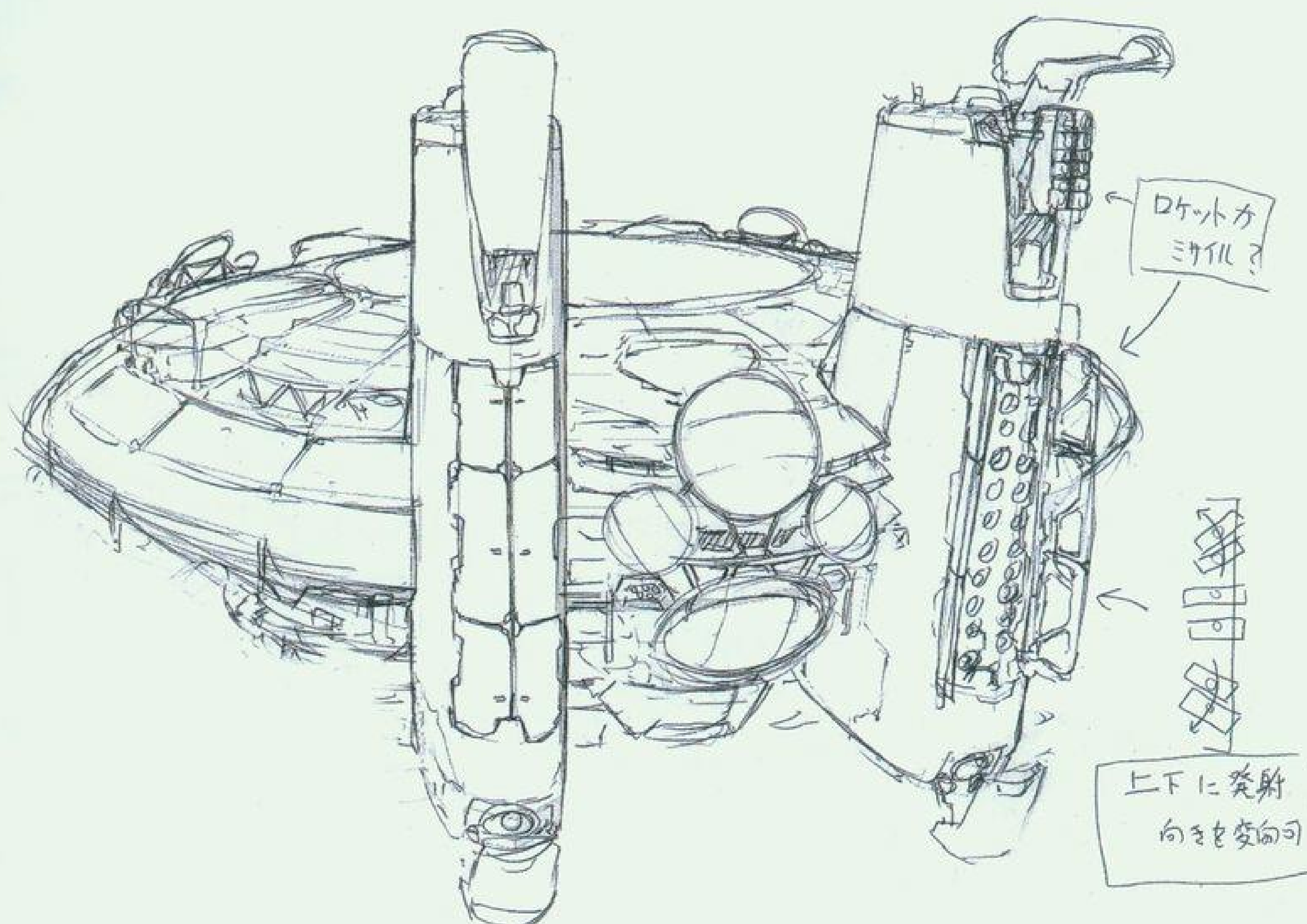
L.L.L（別兵装）

■設計図（全体図）



脚部は6本足で、
装甲に覆われて頑強なイメージ

■設計図(胴体部)



■設計図(ディティール)

閉じている間はライトが赤く光って
冷却ファンが回る。

射角 90°

射角 180°

真下に撃てます

巨大兵器 脚部主砲

巨大兵器 脚部詳細

ここに付きます

90°

360度回転式
固定砲台

主砲は別データ参照

主砲カバーは
4段に分かれている

主砲が出てくる
装甲カバーだけ
形が違う

St ELMO

大型の主砲やミサイル、CIWSなどを各所に搭載した巨大戦艦。主武装は長射程かつ高威力で、特に遠距離戦での制圧力が非常に高い。艦尾の弾道ミサイル(ヒュージミサイル)は、爆風に巻き込むだけでACを大破させるほどの威力を誇る。ただし、主砲は連射が利かないため、機動性が高いACに攻撃を回避されながら接近されると長所を活かせない。また、砲台の死角が生まれる至近距離での戦闘は不得手である。なお、一部のミグラントは弾道ミサイルを回収して領地の砲台に転用したり、オーバードウェポン開発の研究に活用している。

CIWS

ガトリングガンによる対空砲。本来はミサイルの迎撃用だが、接近戦での射撃でも用いられる。

主砲

船首と船尾に複数取り付けられている。発射間隔は長いが、その威力は驚異的だ。

垂直ミサイル

垂直方向に打ち上げた後、敵に向かって飛来するミサイルを発射する。追尾性能が高い。

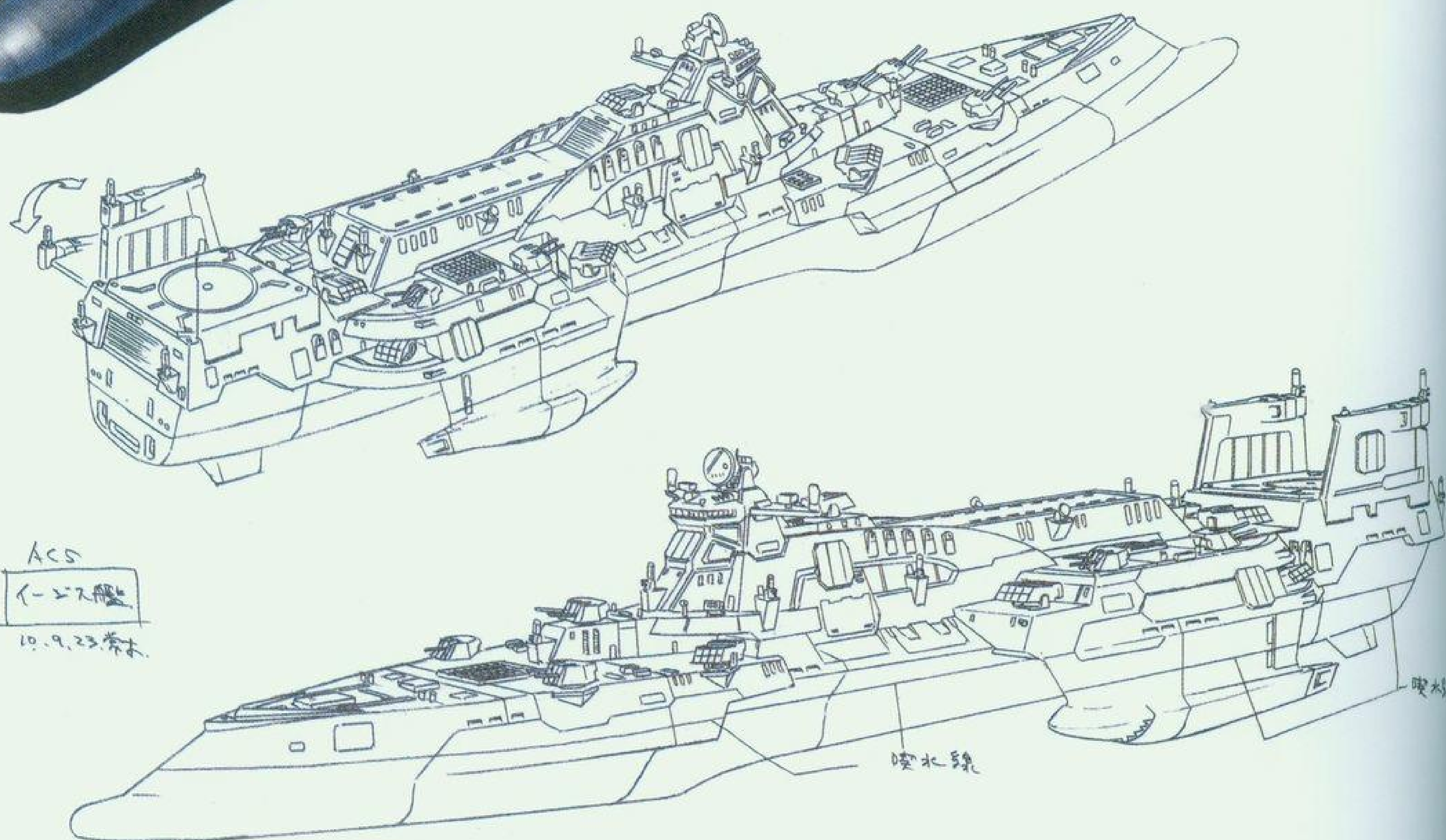
弾道ミサイル



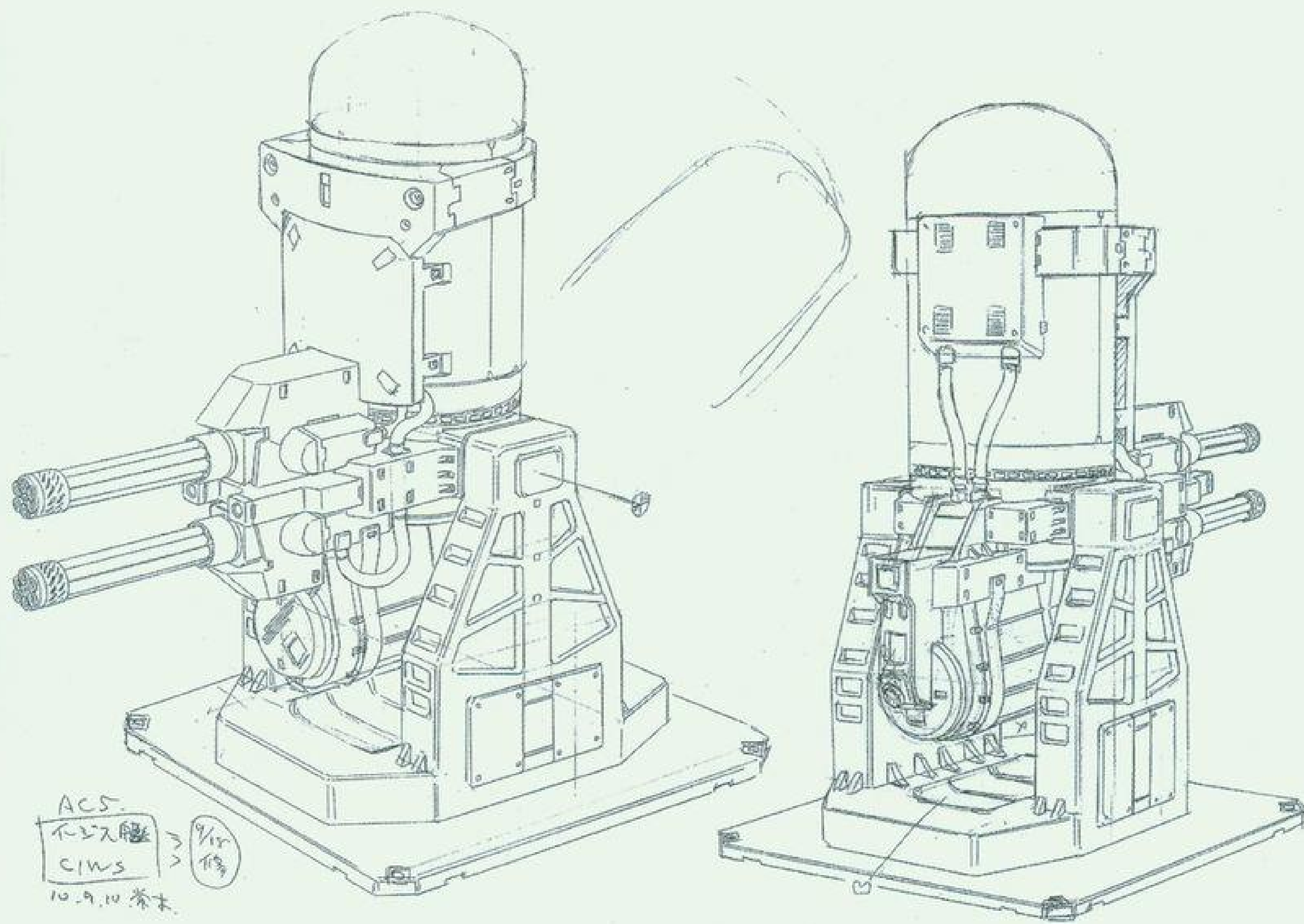
発射後、遥か上空まで上昇し、ロックオンした敵を頭上から攻撃する。

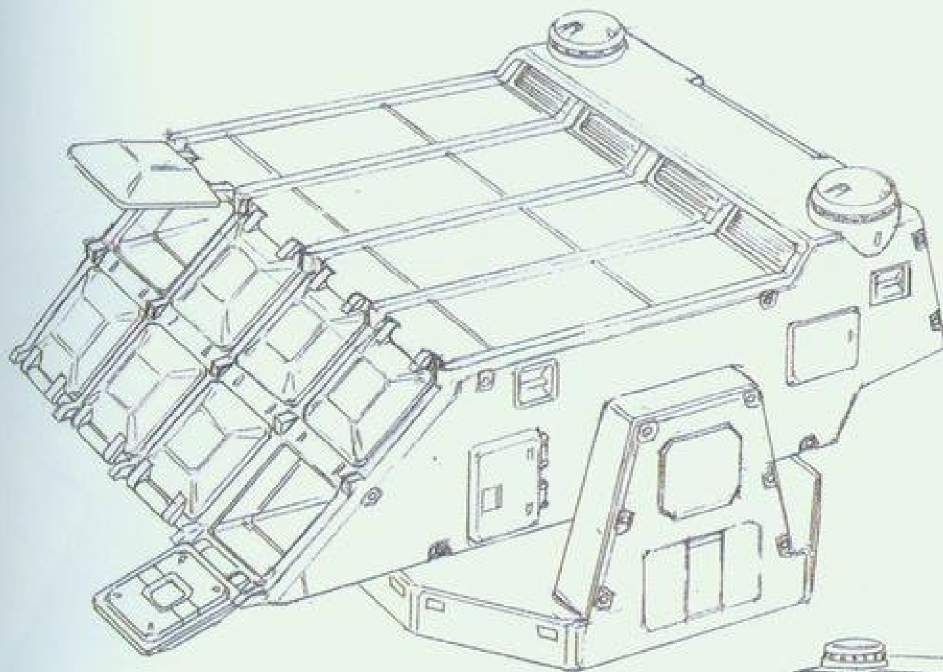
水平ミサイル

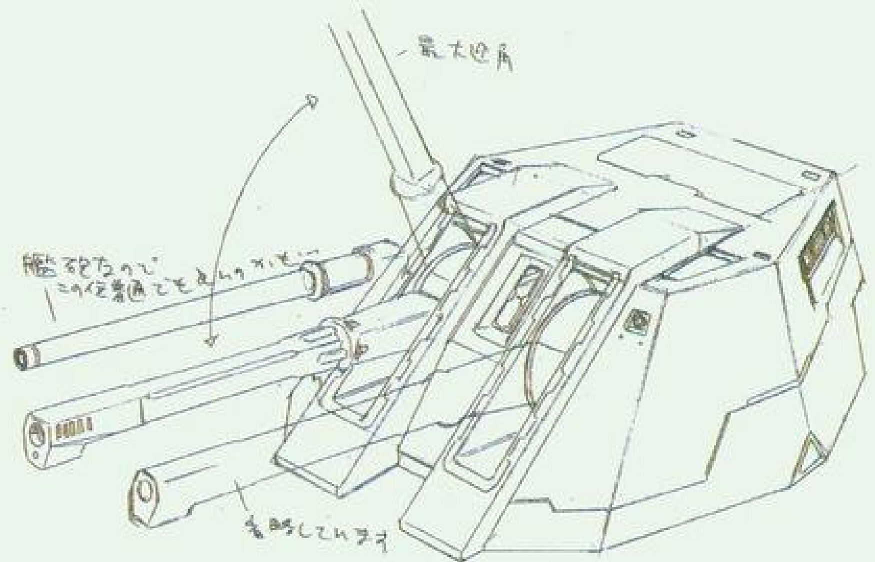
水平方向に向かって威力の高い大型のミサイルを発射する。

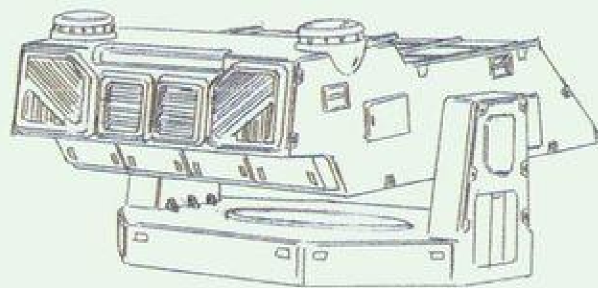


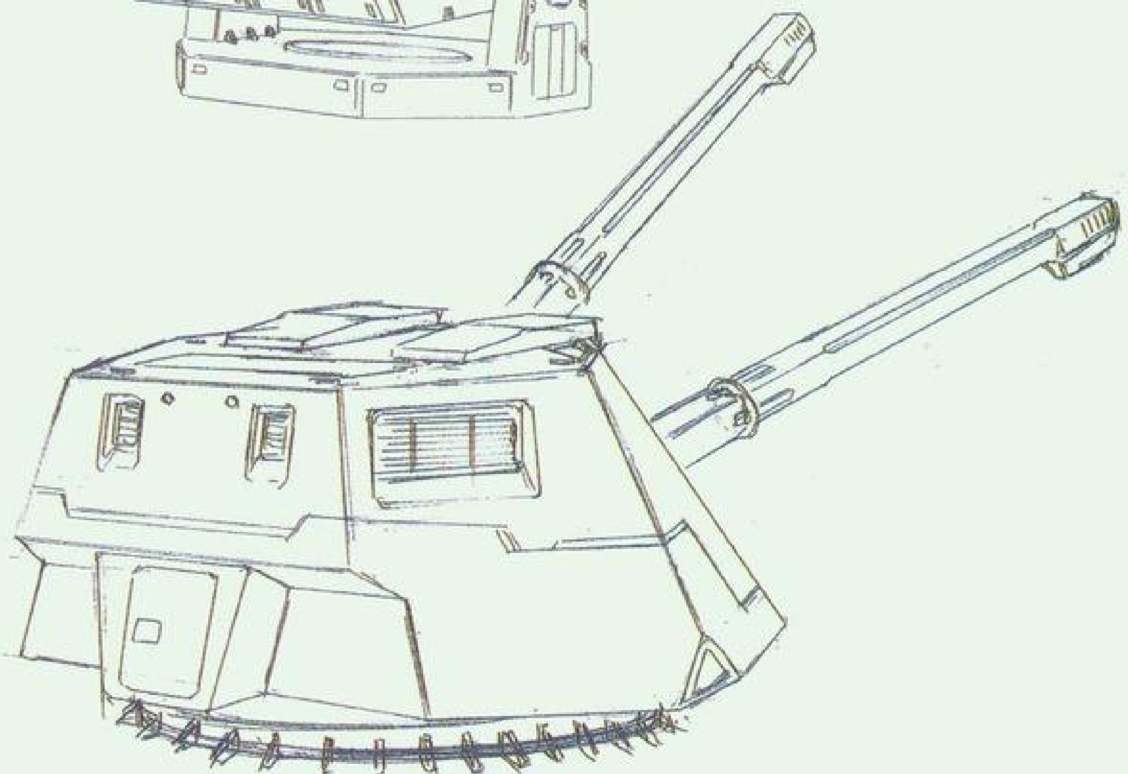
■設計図(武装)


ACS.
イージス艦
CIWS
9/15 修
10.9.10


ACS.
イージス艦
水平ミサイル
発射機
9/15 修
10.9.9.


最大仰角
省略してます





RAIJIN

堅牢な機体に取り付けられた4基の大型エンジンで飛行する飛行要塞。空中を旋回しながらレーザー砲やミサイルで地上の敵を殲滅する。攻撃を受けて墜落してしまっても、周囲を焼き尽くす大型プラズマ砲を発射することが可能。地上に落ちても攻撃能力を失わない点は、航空ユニットとしては特筆に値する。なお、RAIJINが確認された戦場には、複数のミグラント用の砲台が設置されており、加えて複数のAS-12が護衛についていた。このことからRAIJINはミグラントグループが運用している可能性が高い。

大型プラズマ砲



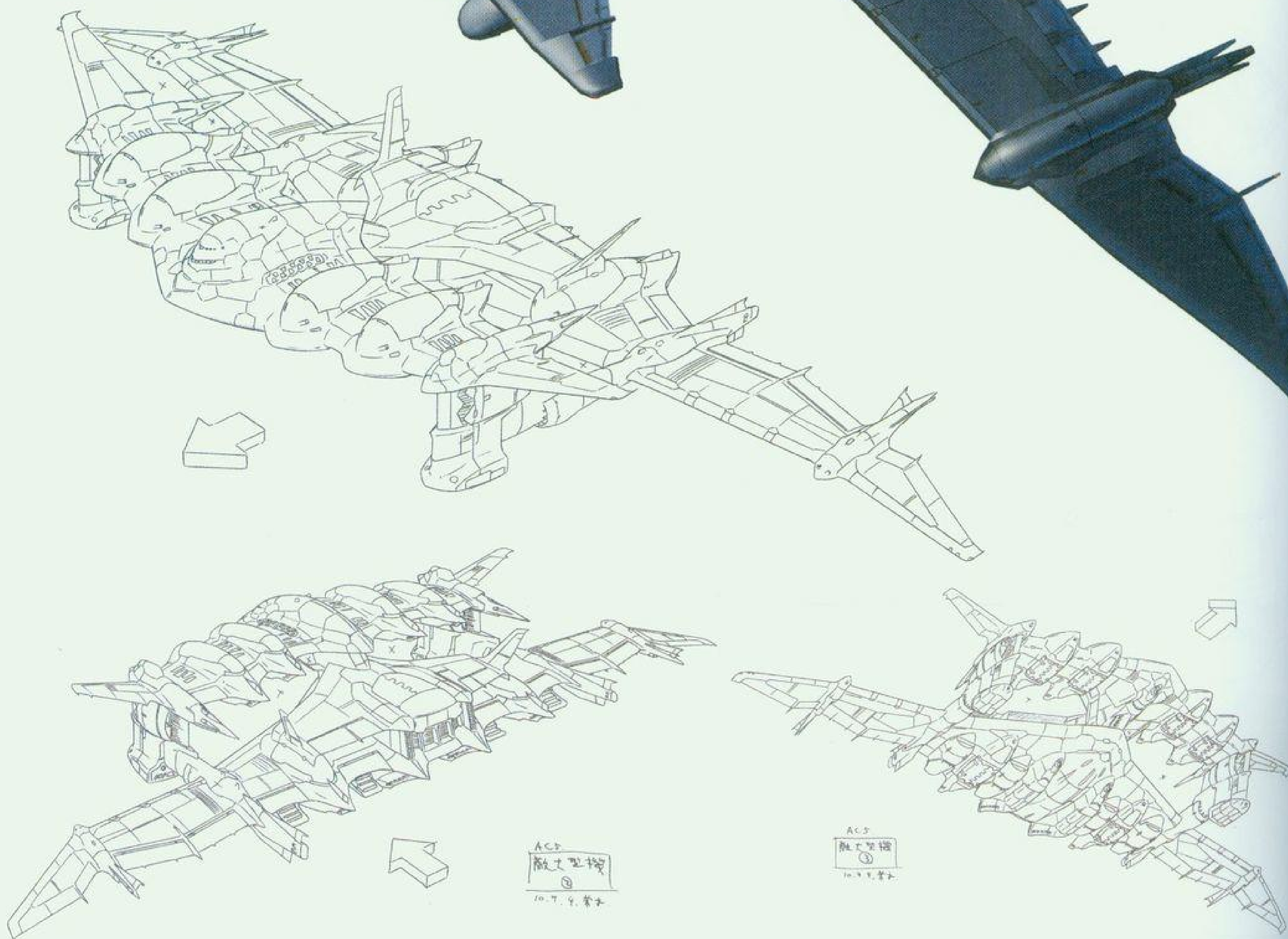
墜落後に使用する。威力は非常に高いが、発射には長いチャージ時間を必要としている。

レーザー砲

底部に複数の砲座が搭載されており、飛行しながら地上に向けてレーザーを発射し、敵を掃討する。

ミサイルコンテナ

墜落後に使用。垂直方向にミサイルを発射する。



で飛行する飛
で地上の敵を
焼き尽くす大
攻撃能力を
お、RAIJIN
設置されてお
のことから
高い。

■設計図（武装）

EXUSIA

人と鳥を合わせたような姿を持つ巨大な高機動兵器。変形機構を備えており、翼型のユニットを展開しての高速飛行が可能。空中を漂う動きが、自律兵器であるSCAVENGERとの共通点を感じさせる。腕部に搭載したガトリングガンと拡散レーザーを主武装とし、高速飛行時は翼の先端から巨大なレーザーブレードを発生させる。その恐るべき機動性が生み出す攻撃は、実力のあるパイロットが搭乗したACでも回避は難しい。機体の各所には高次元の技術が使用されているようで、中央には敵弾を防ぐ、未知の赤色粒子を発生する装置が搭載されている。なお、主任が例の"傭兵"との最終決戦時に使用した兵器とは、別のタイプであることが確認された。

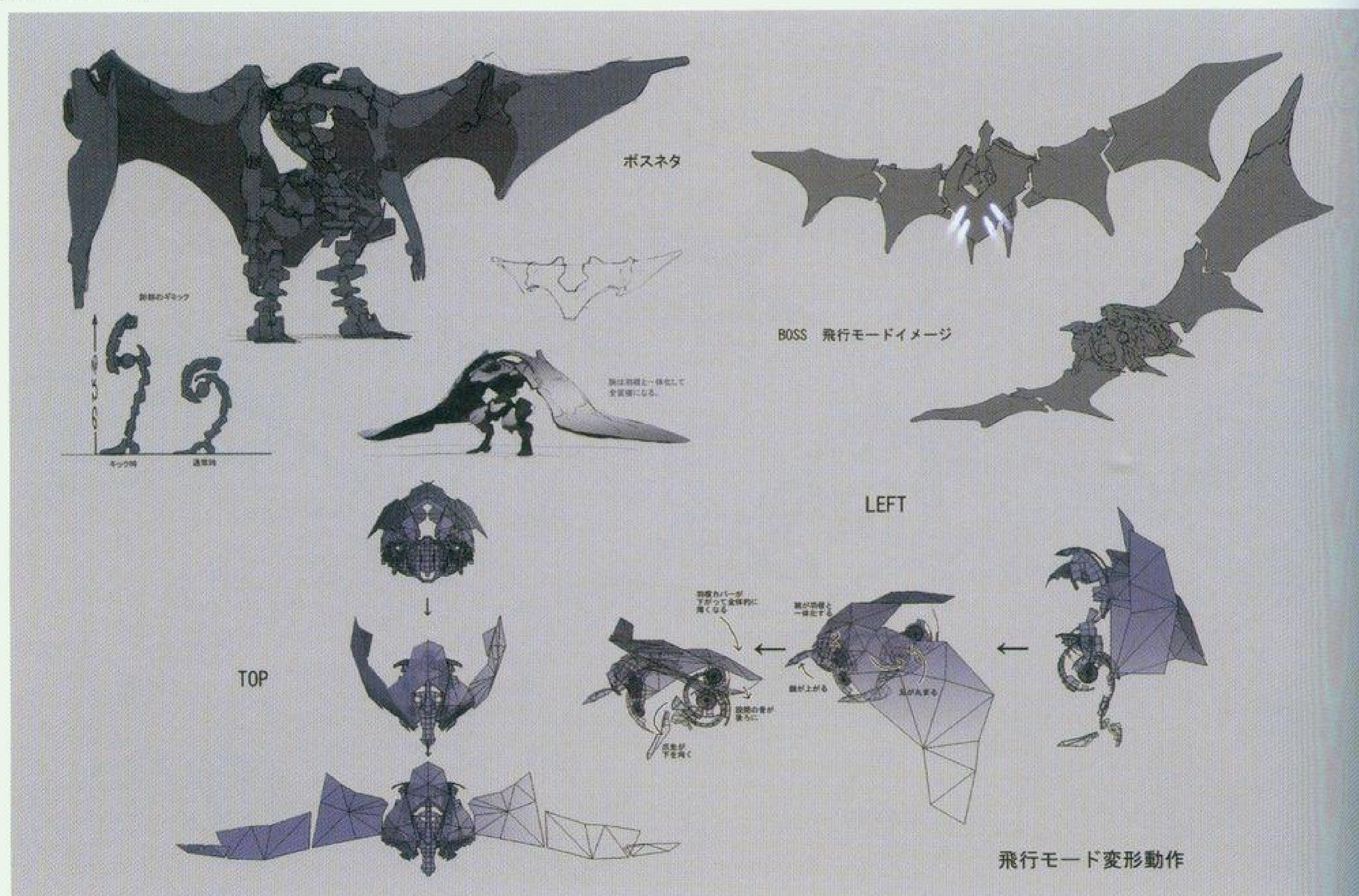
レーザーブレード
赤色の巨大なレーザーブレード。高速飛行しながらブレードを展開し、地表を斬り裂く。

ガトリングガン
それぞれの指がガトリングガンになっている。腕を動かしながらKE弾を連射し、近寄る敵を威圧する。

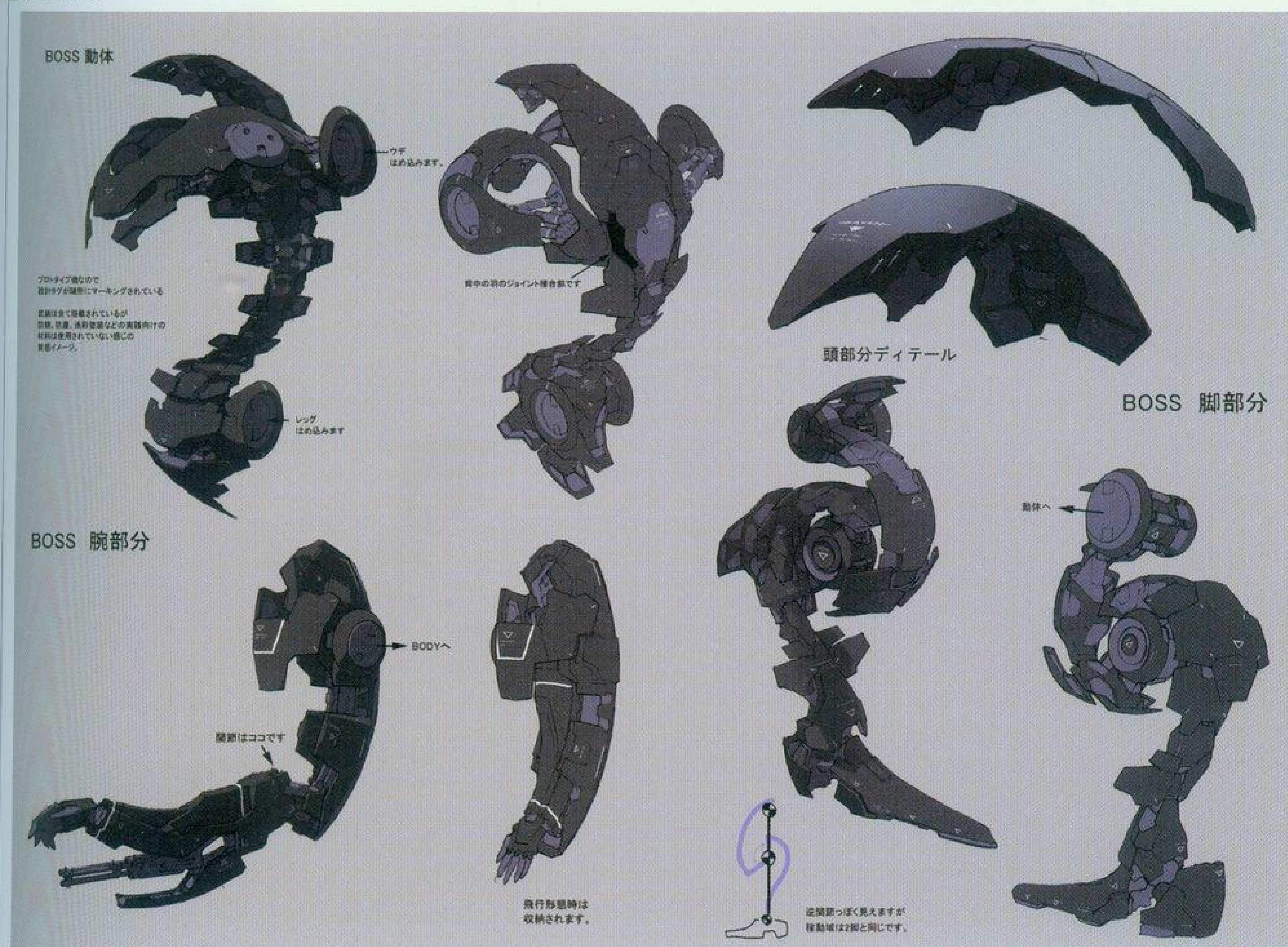
エネルギーフィールド
赤色のエネルギーフィールドを展開し、自機を守る。

EXUSIA（別兵装）

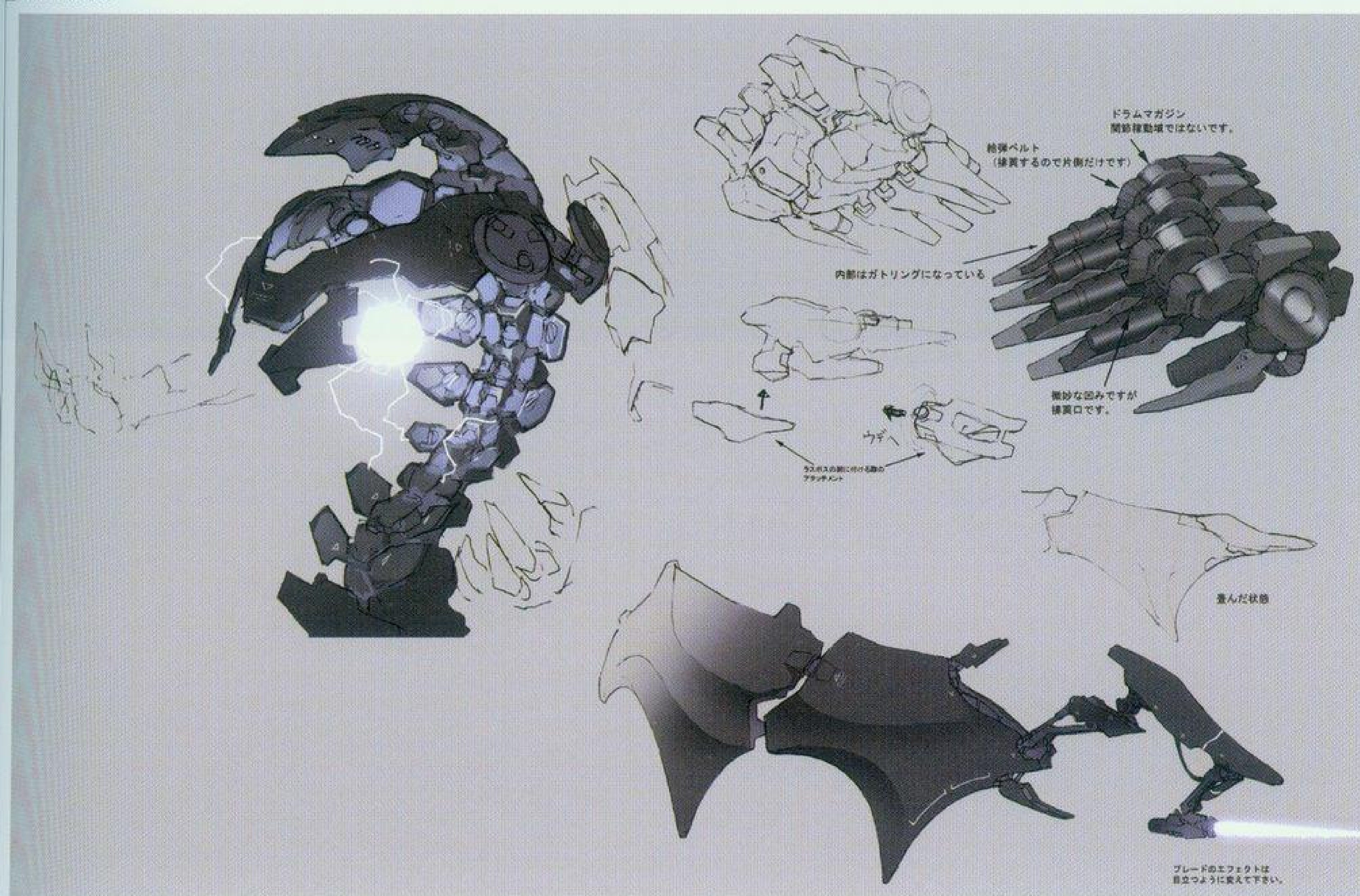
■設計図（変形機構）



■設計図(外装)


BOSS 動体
ウデ
はめ込みます。
レッグ
はめ込みます
BOSS 腕部分
BODYへ
関節はココです
飛行形態時は
収納されます。
頭部分ディテール
BOSS 脚部分
胴体へ
逆関節っぽく見えますが
稼動域は2脚と同じです。

■設計図(武装)


ドラムマガジン
関節稼動域ではないです。
給弾ベルト
内部はガトリングになっている
ウデへ
ブレードのエフェクトは
目立つように変えて下さい。



守るために戦う者、奪うために戦う者。衰退し続けるこの世界で、兵器と力のみが命綱になり得た。



REPORT -END-

Emblem #1

エンブレム#1

ゲーム内で入手できる各種エンブレムは、デザインの細部にまでこだわり抜いた逸品ばかり。そのデザインに込められた意味を考えてみたり、エンブレムから組織やキャラクターのイメージを膨らませてみるのも楽しみ方のひとつだ。



シティ

描かれた文字は、ラテン語で「私は憎み、そして愛する」の意。代表が抱える複雑な心情を物語る。



警備部隊4番機／11番機



警備部隊1番機



レジスタンス

レジスタンスのリーダー、ジャック・バッティのACに付けられている。翼を大きく広げた鳥がモチーフだ。



ミグラント

バラの茨がハートに絡みついたような、ロザリィのエンブレム。彼女が発する棘のある言葉を連想させる。



企業

タロットカード「吊された男」がモチーフ。主任のACに付けられており、機体の名前にも反映されている。



MoH

構成員のエンブレムにはチェスをモチーフにした模様が描かれており、階級によって駒の種類が異なる。アードウルフはMoHのなじみの傭兵らしく、個人のエンブレムを使用する。



リーガン機体



バウンサー



ルーク・ポーン



アードウルフ

ゾディアック

指揮官のアンジーは北極星、各ACは黄道十二宮をモチーフにしたエンブレムを付けている。なお、ゲミニのみ表と裏の2種類がある。



カプルコルヌス



アクアリウス



ピスケス



アリエス



タウルス



ゲミニ（裏）



ゲミニ（表）



アンジー機体



サギッタリウス



スコルピウス



リブラ



ヴィルゴ



レオ



カンケル

その他ミグラント

[単体]


サイレントハウラー


フレイムフライ



ZEEE


スカイハイ



777


フィスト・オブ・アイアン


モノケロス


ウンズィヒトバル


FU-DOU


フリューテッド


ハンドレッドアイズ


グローリーオブヴィクトリー



x256


B2K

単体活動のミグラントは機体や機体イメージがモチーフ。名前をそのままロゴにしたものや、連想できる動物や文字を用いて、自身の個性を演出する。

[オリンピアファミリー]


オリンピアⅠ


オリンピアⅡ


オリンピアⅢ


ネーレイドⅣ

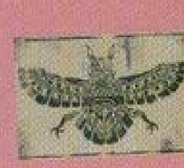
兄弟であるオリンピアⅠ～Ⅲは海の神であるポセイドン。兄弟の母親であるネーレイドⅣは人魚の姿というように、海にちなんだエンブレムとなっている。

[ペア]


双角


片角

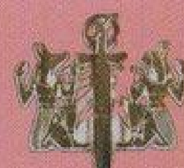

ストームクレスト


コンドル

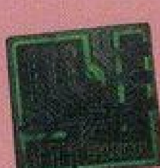

カルナパル


ハイドアンドシーク


キラースティック


ファタ・モルガナ

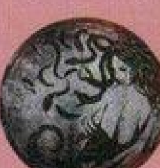

プラネタリ


フリップフロップ


ビッグジョー


バードイーター


レディ・レッド


アイオブカース


キング・オブ・マッスルα


キング・オブ・マッスルβ


アウローラ


ブルーブラッド


A



BEC


オロチ


オグル

ペアの場合、特定テーマに沿ったエンブレムを付けることが多い。双角と片角のように、般若やアルファベットなど、ひとつのイメージでまとめるケースも。

[ビーハイヴ・ファミリー]


ビーハイヴ タイプA0


ビーハイヴ タイプS1


ビーハイヴ タイプA1


ビーハイヴ タイプA6／A8


ビーハイヴ タイプS4／S6／S9

ハチをモチーフにグループ内の階級を表現。教団の神であるビーハイヴタイプA0はスズメバチ、それ以外のメンバーはミツバチをイメージ。

[三賢人]


不見


不聞

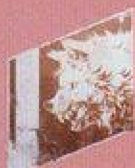

不言

見ざる、聞かざる、言わざるを示す三猿がモチーフ。それぞれゴーグル、ヘッドフォン、マスクで目、耳、口を塞いでいる。

通常のエンブレム

[初期]












ゲーム開始時から選べるエンブレム。狼のような動物やターゲットサイトのような機械的なものなど、バリエーションが豊富だ。

[ミッションクリア時]




激戦を戦い抜いた者に与えられる強者の証。どちらのエンブレムもカラスと思われる鳥をモチーフとしたデザインになっている。

ARMORED CORE V

イベントシーン台詞集

迫力ある演出と抜群のカメラワークで魅せる、レジスタンス最後の戦い。衰退していく世界の下、それぞれの思いを胸にシティを駆け抜けていった、ミグラントたちの足跡をイベント中の台詞と共に振り返ってみよう。

STORY MISSION : 00

――激しい戦いが繰り広げられる中、ACを搭載した無数のヘリが戦場へ向かっている

キャロル　各機へ通達。
レジスタンスの主力部隊は、市街西部へと後退しています。これを追撃し、殲滅すること。以上が、あなたがたの任務です。
改めて申し上げますが、我々は「企業」です。対価に見合うだけの成果を挙げること、これは当然の義務だと我々は考えます。くれぐれも、そのおつもりで。
ご挨拶が遅れました、本作戦遂行の補佐を担当いたします、キャロル・ドーリーと申します。お見知りおきを。
既に戦闘は始まっています。活躍を期待します

――プレイヤーのACがヘリから投下され、地面に着地

キャロル　ルート情報を送信しました。指定ルートに沿って、敵部隊を追撃。これを殲滅してください。

▶プレイヤーがマップの一定位置に到着

警備部隊隊長　ドーリー君、私だ。主任はどこにいる？　支援部隊の指揮を執る手はずではなかったか？
キャロル　申し訳ありません、警備隊長殿。あの方は、少々気まぐれでして。腕は一流なのですが、困った方です。
警備部隊隊長　「代表」は、期待を裏切られることを、何よりもお嫌いになる。一分たりとも、そのご期待に背くことがあってはならない。
キャロル　我々は、企業です。対価に見合うだけの仕事は遂行いたします。お立場の心配は無用かと。
警備部隊隊長　フン、小賢しい女は好かんが。
キャロル　恐れ入ります。

▶プレイヤーのACがマップの中央付近まで進行

キャロル　敵部隊が逃走を図っています。ルート情報を更新、着陸している大型ヘリを撃破してください。

▶プレイヤーのACが1機目の輸送ヘリを撃破

キャロル　目標撃破。次の目標までのルートを表示します。

▶プレイヤーのACが2機目の輸送ヘリを撃破

キャロル　目標撃破。ルート情報を表示します。

▶プレイヤーのACが3機目の輸送ヘリに接近

ジャック　貴様の相手は私だ、雇われ。
キャロル　敵ACを確認しました。まだ我々に逆らうつもりですか、既に勝敗は明らかだというのに。作戦目標を変更します。敵ACを撃破してください。

▶敵ACヴェンデッタを撃破、または出現から40秒経過する

ジャック　強い…！　貴様のようなヤツがいてくれれば…。全ては、過ぎたことか。
キャロル　敵ACの撤退を確認しました。取り逃がしましたか。まあ、いいでしょう。作戦を継続します。再度、大型ヘリの撃破に向かってください。



▶プレイヤーのACが目標の輸送ヘリを撃破

キャロル　目標撃破しました。これで、作戦は終了です。おつかれさまでした。
主任　キャロりん、聞こえる？
キャロル　主任、いまどちらに？
主任　敵のACが、東の地下道に逃げちゃってさ。地下のゴミ虫どものリーダー。そのルーキー、そいつ向かわせて。いますぐ。
キャロル　現状のダメージでは、危険かと。
主任　あ、そうなんだ。で？　それが何か問題？
キャロル　了解しました。お聞きの通りです、作戦を継続。地下道までのルートを表示します。敵リーダーを追撃してください。

――地下道へ向かうプレイヤーのAC。そこに地下道の入口を塞ぐように大型武装ヘリが現れる

キャロル　入り口をふさぐつもりですか。無視して突っ切るのが賢明ですが、あれだけ低空なら絶好のチャンスです。片付けましょう。

――開けた場所に出ると、そこにヴェンデッタが待ち構えている

ジャック　貴様か。よく追ってきてくれた、感謝するぞ。
「代表」、見ているか！　貴様の望みどおりだ！　だがそれでも…勝ったのは、我々だ！

――対峙するプレイヤーのACとヴェンデッタ。そこに主任のACが現れ、背後からヴェンデッタを攻撃し、大きく吹き飛ばす

主任　ハハハッ！　見てたよ、ルーキー。なかなか、やるじゃない？　ちょーっと、時間かかったけどね。まあ、ちょうどいい腕かな。ゴミ虫の相手にはさ。
警備部隊隊長　どうした、トラブルか、主任？
主任　下っ端がモタついてただけですよ、警備隊長殿。
警備部隊隊長　撤収しろ。報告は後ほど確認する。
キャロル　はい。では、そのように。

――火花を散らすヴェンデッタ。そこに仲間からの通信が入る

フラン　リーダー、これから…合流地点に向かい…。リーダーの指示…どおりね、別々に…逃げた…。返事を…て…父さん…。早く……待っ…る…。

ナレーション　シティを支配する「代表」と、レジスタンス組織の抗争はレジスタンスの敗北によって、その幕を降ろそうとしていた。虐げられ、地下へと追いやられていた人々は、屈辱の中、再び地下深くへと逃げ去るほかなかった。大地は汚染され尽くし、残された僅かな土地に、人々はしがみつくように生きていた。そして、それでもなお、戦いは続いていた。



STORY MISSION : 01

ナレーション　敗北から一年。
壊滅的ともいえる打撃を受けたレジスタンス組織は、新たなリーダーのもと、再び代表との決戦に向けて準備を進めていた。
一年の歳月は、代表にその支配を強化する時間を与え、一方で、レジスタンスの戦力は、かつての規模に及ぶべくもない。
彼らの最後の戦いは、そのはじめから絶望の中にあった。

――作戦地域に向かうレジスタンスたち。そこにレオンから通信が入る

レオン　こちらレオンだ、聞こえるか？　まもなく予定時刻だ、作戦を確認する。こちらの工作部隊は、高層区にある監視ユニットのコントロール施設に向かっている。事前の打ち合わせ通りだ。お前はここで派手に暴れてくれ。代表はシティの全域に例の監視ユニットを配備するつもりだ。不審物を見つけると、大騒ぎを始めて周りのやつらを呼び寄せる。まもなく最後の作戦が近い。その前に、片付けておかねば。リーダー、何かありますか？
フラン　この作戦は、予備工作に過ぎません。いまの私たちにとって、あなたはかけがえのない戦力です。どうか、ご無事で。
レオン　時間だ、始めるぞ。

――プレイヤーのACがヘリから投下され、地面に着地後、少し進行してから会話スタート

ロザリィ　で、アタシはどうすんだっけ？　儲かるんだったら、何でもいいけど。
レオン　ロザリィ、お前にはACのサポートを頼む。補給や装備の換装が仕事だ。上空で待機してくれ。直接コールが行くはずだ。
ロザリィ　はいはい、了解。じゃ、用が出来たら呼んでね、すぐ行くから。
RD　タダでやるんっすか？
ロザリィ　ねぇ、RD。それって、もちろん冗談よね？　アタシ、タダ働きとか、死んでもムリだから。お金もらえないんだったら、行かないわよ。

▶プレイヤーのACが目標を撃破

RD　姐さん、ヤバいっす。俺、なんか…。
ロザリィ　だってさ、レオン。そのコに教えてあげたら？
レオン　気をつけろ、すぐに敵の増援が来る。なんだか知らんが、あの助手の男は、そういうのがわかるらしい。
ロザリィ　なんか、もう来ちゃったみたいよ。

――敵増援の大型武装ヘリが飛来。無数の敵機が地上に投下される

RD　なんかヤバくないすか、姐さん。逃げたほうが良くないすか。
ロザリィ　ねぇRD、あんたってさぁ便利だし、いいヤツだとは思うけど、その性格、相変わらずよねぇ。ホント残念。
レオン　ロザリィ、敵の種別は？
ロザリィ　警備部隊の支援型ね。動きは鈍いけど、射程の長さが特徴かな。射線に入らないように近づいて、一気に倒すのがセオリーよ。
レオン　聞いた通りだ、敵増援を撃破しろ。敵の射程に注意しろよ。

▶プレイヤーのACが目標を撃破

フラン　工作部隊から、連絡がありました。間もなく、脱出にかかるとのことです。第2フェイズを開始しましょう。
レオン　了解です、リーダー。ルート情報を更新した。脱出の支援が必要だ。地下道から、高層区に向かってくれ。

――地下道から敵が現れる

ロザリィ　ねえ！　またなんか出てきたわよ！！　大人気じゃん、あんたら！
レオン　迷っている暇は無い。突破しろ。
フラン　本当に、大丈夫なのですか？　負担が大きすぎるのでは…。
レオン　我々に、戦力の余裕はありません。多少の無理は、やってもらわねば。
フラン　…わかりました。

――地下道に接近するとレオンから通信が入る

レオン　そのトンネルだ。そこから地下に進め。敵が出てきたということは、内部の隔壁は開いているはず。なるべく早く、高層区に向かってくれ。
フラン　このまま、無事に済めばいいのですが…。
ロザリィ　ねぇ、なにその子ビビってんの？　リーダーなんでしょ？
レオン　余計なおしゃべりは無用だ、ロザリィ。

――地下道を進行していると、そこに巨大な兵器が姿を現す

レオン　何だ、あの列車は！？
ロザリィ　装甲列車じゃん！　レアなモン引っ張ってきたじゃない！
レオン　高層区への到達が優先だが…見たところ、大した武装はなさそうだ。可能なら撃破しろ。
ロザリィ　ちょっと！　可能なら、じゃないわよ！　ぶっ壊していいから、こっちに渡して！　いい値で引き取るから！！
RD　マニアっすねぇ…。

――プレイヤーのACを追うように、1機のACが地下道内に進入

警備部隊隊員　隊長、トンネル内で所属不明のACを確認しました。
警備部隊隊長　地下のテロリストどもか。秩序を乱す汚物は、消去されるべき。それが、我々警備部隊の役目だ。
警備部隊隊員　了解、撃破します。
レオン　警備部隊のACか！　向かってくるぞ！　迎撃しろ！！



▶ゾディアックAC、カンケルの出現条件を満たす

No.7　クソが！　雑兵だらけか、ここは！　どうなんだ、テメエは！？
レオン　なんだ、あのACは！？　向かってくるぞ！　迎撃しろ！！

▶プレイヤーのACが装甲列車を撃破

RD　姐さん、マジでやりましたよ、アイツ！
ロザリィ　車体はこっちで引き取るから。毎度どーも！

▶プレイヤーのACが装甲列車撃破（または離脱）後に敵ACを撃破

レオン　よし、撃破したな。よくやった。引き続き、高層区へ向かえ。工作部隊を支援してくれ。

▶プレイヤーのACが装甲列車の前に敵ACを撃破

レオン　よし、撃破したな。よくやった。引き続き、装甲列車を追撃しろ。

▶プレイヤーのACが敵ACを撃破後に装甲列車が作戦区域から離脱

ロザリィ　あー…行っちゃった…もったいない…。

フラン　ご無事で何よりです。
レオン　引き続き、高層区へ向かえ。工作部隊を支援してくれ。

STORY MISSION : 02

ナレーション　一年の時を経て、再び決起へと動き出すレジスタンスは代表の支配の象徴である、監視システムの破壊を目論み、市街へ工作部隊を送り込む。
それは、本格的な反抗作戦のために、不可欠な戦いでもあった。
潜入した工作部隊は、作戦を遂行し、脱出を図る。
一年前とは様変わりした市街。代表のための街。
レジスタンスの最後の戦いは、もう間近に迫っていた。

レオン　工作部隊から連絡が入った。高層区の全域に多数の警備部隊が出たようだ。
ロザリィ　あのさぁ、レオン。あんた、いつまであの娘、担いでるつもり？
レオン　報酬は渡してあるはずだ、ロザリィ。こちらのやり方に、口を挟むのは止めてもらおう。
ロザリィ　まあ、そうなんだけどさ、正直ちょっとイラつくのよね。誰が見たって、リーダーってガラじゃないでしょ。
レオン　黙れ。
高層区に突入し、警備部隊を排除しろ。
ロザリィ　なにマジで怒ってんのよ。

――プレイヤーのACがヘリから投下され、地面に着地

レオン　ロザリィ、敵の情報を頼む。
ロザリィ　色々出てるわ、狙撃用の支援型とか。偵察用の高速型もいるわね。カラまれると、うっとうしいタイプよ。アタシの好みじゃないわね。
レオン　あいつの好みはどうでもいいが、情報は正確なはずだ。防衛部隊を撃破しろ。慎重に行け。
RD　どうでもいいとか言われてますよ、姐さん。
ロザリィ　ああ、いーのいーの。あいつ、昔からああなのよ。

▶プレイヤーのACが目標を撃破

RD　姐さん！　ヤバイ！！
ロザリィ　RDぃー、うるっさいー。狭いんだから。
RD　すぐ逃げるっすよ！　いますぐ！！
ロザリィ　ねぇRD、アンタがそんなビビッてるってことは…相当なレアものでしょ？
RD　なんでニヤニヤしてんすか！

――高架上に装甲列車が出現

警備部隊隊員　隊長、連結作業完了しました。まもなく出撃可能です。
警備部隊隊長　調子づくなよ、テロリストども。ACなど、木っ端微塵にしてくれる。
ロザリィ　ちょっとちょっとちょっとぉー！　なにあれ！？　ヤバイって！！
レオン　ロザリィ！　敵の情報をよこせ！！
ロザリィ　ああ、情報ね、えーっと。基本の車体は、さっき見たのと同じっぽいわね。今度のは、10両ぐらいあるけど。メインは長射程の曲射砲かな。あとは打上型のミサイルとか、中距離用の砲とか。



レオン　どうすれば勝てる！？
ロザリィ　あんた、アレをACにやらせる気？　マジで！？　アハハッ！　バカじゃないの！？　勝てると思ってんの？
レオン　他に方法がない！　工作部隊を見捨てるわけにはいかん！！
ロザリィ　へぇー、マジなんだ、面白そうじゃん。
とにかく武装を個別に潰すしかないわ。一気に懐に入るか、射程外から撃つかね。下手にやったら反撃されるだけよ。
レオン　聞いていたな。作戦目標を変更、敵装甲列車を撃破しろ。
ロザリィ、支援を頼む。我々に、他に手はないんだ。
ロザリィ　はいはい。ただし、安全が確認できたらね。
RD　安全なわけないじゃないすか！　イヤですよ、俺！！
ロザリィ　お前、うるさいってー！

▶プレイヤーのACが装甲列車の車両を1両撃破

ロザリィ　へえー、やるじゃん。ちょっとは効いてるみたいよ。
レオン　油断するなよ、あの図体だ。多少のダメージでは、大して変わらん。

▶プレイヤーのACが装甲列車の車両をさらに1両撃破

RD　車両から火が出てるっすよ！

聞いていたな。作戦目標を変更、敵装甲列車を撃破しろ。
ロザリィ、支援を頼む。我々に、他に手はないんだ。

ロザリィ　アハハッ！　アンタ、本気で勝つつもりみたいね。ここまで来たら、やってみなさいよ！　そういうの、嫌いじゃないわよ！

▶プレイヤーのACが装甲列車の車両をさらに1両撃破
レオン　もう少しだ！　そのまま、攻撃を続けろ！
ロザリィ　ウソでしょ、マジで勝っちゃうんじゃない？

▶プレイヤーのACが装甲列車の車両を8両撃破
警備部隊隊員　機関部大破！　これ以上は危険です！！
警備部隊隊長　止むを得ん　遺憾だが、総員退避しろ。
警備部隊隊員　無念です…次こそは必ず！
警備部隊隊長　どいつもこいつも！　貴様らに、次などあるものか！　役立たずのクズ共が！！
主任　例のやつ、やっといてくれた？　キャロりん。
キャロル　貨物車両に仕込みました　まもなくです。
主任　うん、楽しみだ。あのAC、大丈夫だと思う？
キャロル　いまの戦いを見る限り、その確率は高いかと。
主任　あれ、キャロりんが褒めるの珍しいね。
キャロル　事実を述べただけです。
主任　ハハハッ！　クールだよね、いつも。でも、面白そうなヤツだよ、確かに。まあ、今日死んじゃうかもしれないけどさ！　ハハハッ！！

――破壊された装甲列車の傍らにいるプレイヤーのACに視点が移る
フラン　通信、開きます。ご無事で何よりです。あとは工作部隊が脱出できれば、作戦は終了ですね。
ロザリィ　ホントに勝っちゃうし。面白いわね、そいつ。
フラン　ロザリィさんも、ご助力感謝します。貴重な仲間を失わずにすみました。
ロザリィ　別にいいけど、仕事だし。っていうか、アンタさぁ……。
レオン　口を挟むなと言ったはずだ、ロザリィ。まだ終わったわけじゃない。
ロザリィ　ああっそ！　黙ってりゃいいんでしょ！？
レオン　次のルートを送る。鉄道の高架を通って脱出しろ。工作部隊は別ルートから逃げる。敵の目を引き付けるんだ、ルートから外れるなよ。

▶プレイヤーのACが指定ルートから外れる
レオン　指定ルートから外れているぞ。早く復帰しろ

▶プレイヤーのACが指定ルートをある程度進行する
主任　あーあー、えーっと、レジスタンスの人？　聞こえてるかな？
レオン　誰だ、貴様！？　どうやって、この通信に割り込んだ！
主任　ああ、聞こえてるんだ。ちょっと、挨拶しとこうかと思って。
レオン　質問に答えろ、何者だ。
主任　ゴメン、時間ないから用件だけね。そのACに、プレゼントがあって。
レオン　貴様、何を言ってる！？

――装甲列車の貨物車両が映し出される
主任　もうすぐでしょ、キャロりん？
キャロル　はい、主任。先ほど起動信号を確認しました。



――貨物車両からミサイルのようなものが射出されて地面に突き刺さり、そこから謎の兵器が姿を現す。
主任　じゃあ、頑張ってね。プレゼント、気に入るといいけど。
キャロル　失礼いたします。
フラン　あれは！？　あれはなんです！？　まっすぐACに！
レオン　逃げろ！　逃げるんだ！！　かまう必要はない！　とにかく、逃げ切るんだ！！

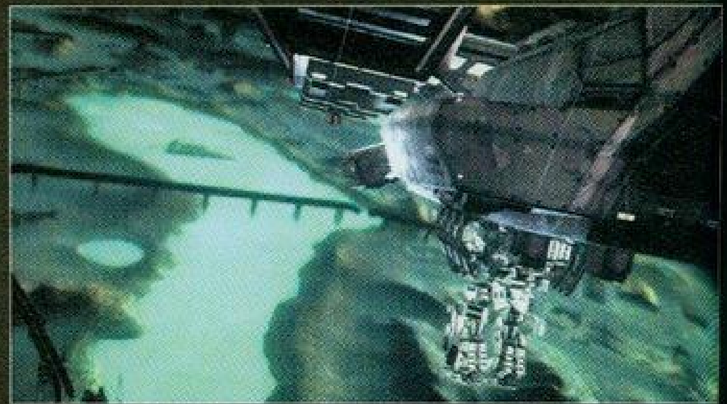
▶プレイヤーのACが脱出地点に到達
フラン　あれは…あの敵は…。
レオン　企業です、やつらの仕業に間違いありません。やつら、通信にまで割り込んできました。わかりますか、その気があればいつでも、こちらを止められたってことですよ。
フラン　そんな…。
レオン　帰還しろ。作戦の立て直しだ。

STORY MISSION：03

ナレーション　レジスタンスの計画する、最後の作戦。
代表を追い落とし、地下に住む人々を解放するための一大決起作戦は、間近に迫っていた。
かつて、自分たちを打ち負かした企業の力を、改めて目の当たりにしたレジスタンスはより優れた武器を求め、市街の外へと向かった。
かつての繁栄の果て、最後に人が手に入れた、果てしない荒野。
市街の外に広がる大地は、俗に「汚染地域」と呼ばれていた。

――プレイヤーのACを搭載して汚染地域に向かうロザリィのヘリ
ロザリィ　目星の施設は、全部で3ヶ所あるわ。ルートに沿って向かえば最初の施設に着くはずよ。

フラン　そこには、どんな物資が？
ロザリィ　さあ？　入ったことないから。
フラン　さあって…。レオンは戦力になる物資が手に入ると…。
RD　ミグラントの仕事って、そういうもんなんすよ。まあ、自己責任っていうか。基本、賭けみたいな感じで。
ロザリィ　ねぇRD、それであってるとアタシも思うけど。なんでアンタが割り込んでんの？　エラそうじゃん！？



――ヘリの中に人を蹴る音が響く
RD　イタイすよ！　蹴ることないじゃないすか！！

――プレイヤーのACがヘリから投下され、地面に着地後、移動開始
ロザリィ　で、どうする？　あのAC、突っ込ませていいの？
フラン　汚染地域のことは、ロザリィさんがお詳しいのでは。
どうするのが適切でしょう？
ロザリィ　アンタさ、いつものオジさんがいないからって、そういうの、やめてくんない？
リーダーやってんでしょ？　びしっと指示出しなさいよ。
フラン　私は…。
ロザリィ　あー、もういいよ。どうせ行かなきゃ始まんないんだし。

▶プレイヤーのACが最初の目標施設に接近
RD　いますね、姐さん。たぶん、あいつらっす。
ロザリィ　こないだの、ヘビみたいなヤツが来るわ！　気をつけて！

▶プレイヤーのACが最初の目標施設にいた未確認兵器を全て撃破
RD　もういないみたいっすね。
ロザリィ　まあでも、これだけボロボロじゃ、降りてみるまでもないわね。ここはパス、次行くわよ。

▶プレイヤーのACが次の目標施設に移動開始
フラン　ロザリィさん、あなたはあれが何か知ってたんですね？
ロザリィ　つーか、アンタの部下のオジさんが言ったんだけど。お前は黙ってろって。
フラン　まさか、そんな理由で？
ロザリィ　だって、ムカつくじゃん。何様だっつーの。
アイツの腕だったら、あれくらいで死にやしないって思ったし。
フラン　情報があれば、少しは危険が減ったはず…。
ロザリィ　あらら、やさしいこと言うじゃない。それがダメなところよ、アンタの。
フラン　…失礼な人ですね、あなたは。
ロザリィ　そうね、よく言われるわ。

▶プレイヤーのACが2番目の目標施設に接近
RD　姐さん、もうすぐです。
ロザリィ　どうするの、リーダーさん？
フラン　近づくしかないのでしょう？　敵がいたら、排除する。
ロザリィ　正解。さすが、リーダー。
フラン　馬鹿にして…！

▶プレイヤーのACが2番目の目標施設にいた未確認兵器を全て撃破
フラン　ここはどうなんです、ロザリィさん。
ロザリィ　ハズレね。前のと同じだわ、先にやられてる。
フラン　次の施設へのルートを。ここにいても、時間のムダのようですから。
ロザリィ　アンタ怒ってんの！？　いいじゃん、そっちの方が。
フラン　RDさん、早く次のルートを！

▶プレイヤーのACが3番目の目標施設に接近
フラン　もうすぐ着きますね。いままでと同じように行きましょう。
ロザリィ　なかなか、調子出てきたんじゃない？　リーダーさん。
フラン　あなたは黙っていて結構です。必要なときは、こちらから言いますから。
ロザリィ　はいはい、頑張ってねー。

▶プレイヤーのACが3番目の目標施設にいた未確認兵器を全て撃破
フラン　ここで最後ですよね、降りる準備をしましょう。
ロザリィ　ダメダメ、もう何にもないわよ、こんなとこ。
フラン　なるほど、ムダ足だったわけですね。どうするつもりです。
ロザリィ　新しいデータ送るわ。ルート出るわよ。
フラン　どういうことです？　施設は全部で3つだと言ったのはあなたですよ？
ロザリィ　あとひとつ、一番有望なのがあるのよ。ただし、一番ヤバいけど。
RD　あそこはダメっすよ！　ムリムリムリ！！
フラン　行きましょう。手ぶらで帰るわけにはいきません。
RD　オレの話、聞いてないでしょ！？　行かないですよ。

――ヘリの中で人を蹴る音が響く
RD　イタイ！イタイって！！　行けばいいんすよね！　行けば！！

▶プレイヤーのACが4番目の目標施設に接近

ロザリィ　もうすぐ着くわよ。間違いなく何かいるから全部倒して。

▶プレイヤーのACが4番目の目標施設にいた敵を全て撃破

ロザリィ　もう終わり？　案外、大したことなかったわね。
RDぃー、アタシ、アンタの勘みたいなのだけは結構信用してたんだけどー。
RD　降りるんすよね、早くしましょう。
ロザリィ　なに焦ってんの？

——施設に着陸して回収作業を進める一行

フラン　開きそうですか、ロザリィさん？
ロザリィ　いま見てるけど、開閉装置そのものは無事みたいね。この辺は、汚染も平均レベルだし、すぐ作業を終わらせれば…。
RD　…もう、遅いすよ。
ロザリィ　RD、なんか言った？

——巨大な兵器が姿を現し、ヘリに向けて攻撃してくる

フラン　ロザリィさん！　ヘリに戻って、早く!!　すぐ飛んで!!
RD　飛んだらバラバラだよ！　アレで!!
ロザリィ　ハッ！　面白くなってきたじゃない!!
フラン　勝てるわけがないでしょう!!
ロザリィ　だったら、どうしろっての!?
ロザリィ　死んで来いって命令すりゃいいのよ！　こういう時は！
フラン　そんなこと!!



ロザリィ　聞いてたね！　いまの話!!　あれだけデカイと外殻を多少どうにかしてもムダよ。さっきのレーザー、あそこが狙い目っぽいわ。撃つときに装甲が開くはず。そのときを狙って一気に撃つのよ。それも、なるべく高威力で！

▶プレイヤーのACが巨大兵器の脚部主砲を攻撃(1)

ロザリィ　効いてる！　そのまま続けて!!

▶プレイヤーのACが巨大兵器の脚部主砲を攻撃(2)

ロザリィ　そのまま続けるのよ。いくらデカくたって、不死身なわけないわ。

▶プレイヤーのACが巨大兵器の脚部主砲を撃破(1)

ロザリィ　脚一本、ぶっ壊した!!

▶プレイヤーのACが巨大兵器の脚部主砲を撃破(2)

ロザリィ　その調子、油断しないで！

▶プレイヤーのACが巨大兵器の脚部主砲を撃破(3)

ロザリィ　まだ動くの!?　しぶといわね！

▶プレイヤーのACが巨大兵器の真下に入る

ロザリィ　あんな武装までついてんの!?　近寄っちゃダメよ！　わかった!?

▶プレイヤーのACが巨大兵器の真下に再び入る

ロザリィ　近寄るなって言ったでしょ！　アンタ、死にたいの!?

▶プレイヤーのACが巨大兵器の脚部主砲を3つ撃破

ロザリィ　止まった…？
あー、つっかれた！　何とかなったわね。アンタ凄いよ、本当に。
ほら、呆けてんじゃないよリーダー。アタシらのために、命張ってやったのよ、なんか言うことぐらいあるでしょ？
フラン　あんな化け物を…本当に…信じられない…。
ロザリィ　なによ、それ。

——汚染地域を離脱するロザリィのヘリ

ロザリィ　じゃあ、そろそろ引き上げるわよ一通り調べ終えたし。
フラン　ロザリィさん、ありがとうございます。わかっていたはずなのに私は…。
ロザリィ　勝つんでしょ、代表とかってのに。やるだけ、やりなさいよ。アンタを信じてるヤツがいるんだからさ。
RD　…馬鹿げてる。
俺は、死ぬのだけはゴメンなんすよ！　そいつが戦ってる間に逃げちゃえばよかったんすよ、姐さんらしくもない。
ロザリィ　まあ、人には色々事情があったりもするってことよ。アンタはアタシの言うこと聞いてりゃいいの。わかった、RD？
RD　俺には、わかんないすよ…。

STORY MISSION : 04

ナレーション　状況は悪化していた。
代表の信任を受け、街を実質的に支配し始めた企業は警備部隊の意向を無視し、街中に奇妙な兵器を配備し始めた。
元より劣勢にあるレジスタンスは、未知の戦力の出現に恐怖していた。
最早、時を選ぶ暇はない。
その判断に、さほどの時間は必要ではなかった。
最後の戦いが、始まろうとしていた。

レオン　この海上施設は、今は誰も来ない場所だ。通信を傍受される可能性は低い。だが、油断は禁物だ。作戦の情報は最小限に留め、逐次、伝達を行う。地下道を抜ければ、水没した沿岸区に出る。まずは、そこに向かってくれ。代表か、我々か、いずれかが死ぬ。それが今日だ。
フラン　大丈夫です、レオン。きっと我々が勝ちます。私は、あの人の力を信頼しています。もちろん、ロザリィさんも。
ロザリィ　褒めても、なんにもないわよ。まあ、悪い気はしないけどね。

——プレイヤーのACがトンネル内に出撃

レオン　トンネル内部には、パトロールの部隊が配備されているはずだ。どのみち逃げ場はない。遭遇次第、撃破しろ。
ロザリィ　最近、正規の警備部隊はこんな仕事しかさせてもらえないらしいわ。企業との立場は、すっかり逆転してるみたい。

▶プレイヤーのACがトンネルの出口に接近

レオン　まもなく外だ。ルート情報を更新する。沿岸区は、大半が水没している。足元に気をつけろ。

▶プレイヤーのACが沿岸区をしばらく進行する

RD　本気でやるんすか、姐さん。俺は、死ぬのはゴメンです。マジで。
ロザリィ　なに、RD。アンタ、最近暗いわよ。
RD　ヤバイんすよ、さっきから。
ロザリィ　アンタも見てたでしょー？　こないだのデカいのだって、倒したじゃん。
RD　あの時より、ヤバイ気がするって言ったら…。

——未確認兵器が突如として出現

レオン　奴ら、お前を始末する気だ。お前には、まだやってもらうことがある。死ぬなよ。

▶プレイヤーのACが未確認兵器を撃破

レオン　よし、撃 破したな。ルート情報に沿って進め。油断するなよ。
ロザリィ　まだ出てくるわよ、RDがビビッてるから。
RD　…。

——高層区に接近するプレイヤーのACの前に未確認兵器が再度出現

ロザリィ　2機目、出たわよ！
フラン　別働隊から通信がありました。ポイントBに敵部隊が集結中、排除を頼むとのことです。
レオン　タイミングの悪い！　あまり時間がない。至急、そいつを撃破しろ。

▶プレイヤーのACが未確認兵器を撃破

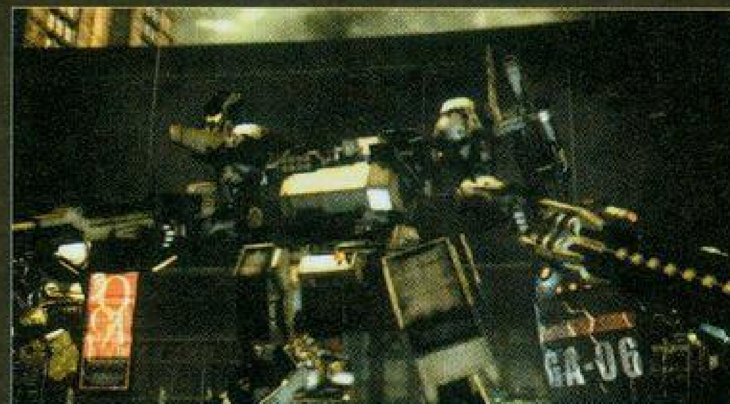
ロザリィ　やったみたいね。
レオン　ルートに復帰しろ。ポイントBに向かう。

▶プレイヤーのACが高層区に進入

レオン　高層区に入ったな、ルート情報を更新した。高層区内の橋に向かえ。敵部隊が集結している。そいつらを排除するんだ。

——高層区に配備されたACが映し出される

警備部隊隊員　レジスタンスのACです。高層区に接近。
警備部隊隊長　レジスタンスなどではない、ただのテロリストだ。これ以上、代表の御威光に傷をつけるわけにはいかん。直ちに撃破しろ。



▶ゾディアックAC、スコルピウスの出現条件を満たす

No.11　貴様らの争いに興味はない。私は、ただ使命を果たすのみ…。

——敵ACが移動を開始する

ロザリィ　ACも出てきたわ！
レオン　作戦に変更はない。まとめて撃破しろ。

死んで来いって命令すりゃいいのよ！　こういう時は！

▶プレイヤーのACが敵ACを撃破

レオン　撃破を確認した。ルートに復帰しろ、橋に向かってくれ。

▶プレイヤーのACが目標の橋に接近

フラン　まもなく目標の橋です。
レオン　一帯の敵を全て排除しろ。作戦の予定時刻が迫っている、急げ。

▶プレイヤーのACが橋付近にいる目標の敵を全て撃破

ロザリィ　もういないみたいね。相変わらず、いい腕してるわ。
レオン　よし、これで作戦の準備は整った。沿岸区に戻るんだ、そこで次の指示を出す。
ロザリィ　じゃあ、アタシたちは先回りして準備してるわ。
RD　こんなとこ、もういいすよ。早く行きましょう。

――脱出地点に向かうプレイヤーのACにレオンから通信が入る

レオン　そろそろ、いいだろう。本作戦の概要を伝える。作戦目標は、シティの中心部である行政区への侵攻および代表の拘束、あるいは殺害だ。
フラン　先ほどの橋をはじめ、各所から地上部隊が行政区に侵入しています。行政区内で、ある「仕掛け」を実行すると同時にこちらから攻撃を仕掛けます。当然、あなたにも参加をお願いします。仕掛けは整いつつあります。急いでください。
ロザリィ　盛り上がってきたじゃん、リーダー？
フラン　ええ、あなたたちのおかげです。最後まで、どうか死なないで。
RD　…そんなうまく、行くんすかね。
ロザリィ　ＲＤー、お前暗いよ？

――沿岸区へ戻ったプレイヤーのACにロザリィから通信が入る

ロザリィ　沿岸区に敵のヘリが来てるわ。どうやら、アンタが狙いみたいね。
レオン　必要以上に相手をしなくていい。海上施設につながる橋のたもとに迎えを用意してある。そちらに向かってくれ。ロザリィ、こっちはもういい。合流地点の準備を頼む。

▶プレイヤーのACが大型武装ヘリを全て撃破

ロザリィ　すっご、全部やっちゃったんじゃない。アンタ。
フラン　だから言いましたよね。私たちは、きっと勝てます。
レオン　作戦を継続する。海上施設に向かえ。

――脱出地点に到着したプレイヤーのACの元にRDが乗ったトラックが現れる

RD　迎えに来たっすよ。海上施設の周りは先に見てきたっす。警備部隊の連中は、もういないみたいっすね。
早く乗ってください。もう準備は整ってるんで。全部ね。



STORY MISSION : 05

ナレーション　嵐と共に始まった戦いは、その激しさを増していた。
追い詰められたレジスタンスは、起死回生の一手として代表の本拠である行政区へ侵攻すべく、合流地点である、海上施設へと向かう。
無謀としか呼べない、その行動であったがただ一機のACの力に、彼らは希望を見出しつつあった。
しかしその一方で、レジスタンスの誰もが、彼らの前に立ちはだかるであろう、冷酷な力の姿をも予感していた。

――プレイヤーのACを乗せたトラックがトンネル内を走行していると、運転しているRDがプレイヤーに問いかけてくる

RD　…。アンタは、どうなんすか、勝てると思ってんすか、実際。代表とか、企業とか、ハンパじゃないすよ、あいつら。
死んだら終わりっす。なにもかも。オレは、ムリっす。死ぬのだけは、死んでもゴメンです。
この戦いが終わったら、オレは。

――RDが最後の言葉を言いかけた突端、トラックが敵の攻撃によって撃破されてしまう

レオン　攻撃を受けただと！　どういうことだ、ロザリィ！？　お前の子分が、見てきたんじゃないのか！
ロザリィ　怒鳴んないでよ！　どうなってんの、ＲＤ！！　ちょっと！　返事しなさいよ、ＲＤ！　本気で怒るわよ！！
フラン　待ち伏せされたと考えたほうがいいですね。なんとか突破してください。我々も空から海上施設に向かっています。状況がわかり次第、連絡します。
ロザリィ　ＲＤ！　アンタ、後で覚悟してなさいよ！！

――トンネル内から脱出するプレイヤーのAC。外にはそれを捕捉した警備部隊がいた

警備部隊隊員　隊長！　地下道入り口付近に敵影を確認！
警備部隊隊長　企業の連中が握っていた情報どおりなのは、腹立たしいが…。これまで我々をコケにした報いだ、せいぜい利用させてもらおう。容赦するな、代表のご意思に逆らう愚か者どもを抹殺せよ。
レオン　海上施設中に、敵が配備されている。こちらの計画が読まれたのか…？
フラン　このままでは着陸は無理です。何とか排除してください。
ロザリィ　爆発物が大量にあるわ。うまく使うのよ。

――目標となる敵を撃破するプレイヤーのAC。その姿を高台から見つめる1機のACの姿があった

警備部隊隊長　最初から勝つとは思っていなかったが…。腕一本でも道連れにすればいいものを！　役立たずどもが！！
貴様も！　企業の連中も！！　私の邪魔をするものは、皆死ねばいい！！
ロザリィ　あのエンブレム！　警備部隊の隊長よ！！
フラン　大丈夫です。
レオン　リーダー？
フラン　あの人の力なら、勝てます。私は、そう信じていますから。
レオン　そんな、根拠も無く…。
ロザリィ　なるほどね。それが、アンタなりの言い方ってこと。聞いたでしょ！　リーダーが死んで来いってさ！！
フラン　勝ちますよ、あなたなら。

――プレイヤーのACと戦いを繰り広げる警備部隊1番機の元に主任から通信が入る

主任　隊長、仲間はずれはよくないなぁ。オレも入れてくれないと。
警備部隊隊長　主任！？　貴様、何をする気だ！
主任　いやいや、ちょっとお手伝いをね！

――主任のACハングドマンがオーバードウェポンを発射。警備部隊1番機は直撃を受け大破する

警備部隊隊長　主任…貴様は…。貴様ら…何者だ…。
キャロル　ターゲットが違うようですが。あちらは警備隊長の機体かと。
主任　アハハハハッ！　そうだっけ！？　ま、いいんじゃないの、どうでも。あっちが残ったほうが、面白いよ。
キャロル　面白い？　どういう意味です？
主任　じゃあ、もうちょっと遊ぼうか。見せてみな、お前の力をさ。
フラン　沖から、光が…。
レオン　現れたな、企業の連中ども。
ロザリィ　アイツら、味方を撃ち殺したわよ！
レオン　ヤツラの考えなど、どうでもいい。次は、こっちを狙ってくる。隠れていても、いずれやられるだけだ。
フラン　あそこまで、たどり着くしかない。そういうことですね。まともに食らったら、ひとたまりもありません。気をつけて！

――沖を目指すプレイヤーのACに通信が入る

キャロル　回線つながりました。お久しぶりです、レジスタンスの皆様。
レオン　やはり、貴様らか。よくもあっさり、味方を殺せるものだ。
主任　残念だけど、オレたちには味方なんていないんだ。そう、いないんだよ味方も、そして敵もね。愛してるんだ、君たちを！　ハハハッ！！
レオン　そうやって、人を見下していればいい。侮るなよ我々は、貴様らを決して許さない。
主任　ハハハッ！　いーいじゃん、盛り上がってきたねぇ！！

▶プレイヤーのACがハングドマンに近づくか撃破する

キャロル　なるほど。それなりの力は、あるようですね。認めましょう、貴方の力を。いま、この瞬間から貴方は我々の敵。この世界から、消え去るべき敵です。

――火を上げるハングドマン。主任は狂気じみた笑いを発しながら、そのまま海へと落ちていく

主任　ハハハッ！！　アーハハハハッ！！



死んだら終わりっす。なにもかも。オレは、ムリっす。死ぬのだけは、死んでもゴメンです。

STORY MISSION : 06

ナレーション　街の中枢である行政区は、代表の持つ支配の証でもあった。
レジスタンスの反抗以降、他人を信じることを止めた代表は市街そのものを要塞へと変えていた。
支配する者と、支配される者。
両者の存在を賭けた、最後の戦いが始まった。

――激しい対空砲火の中、レジスタンスの戦力が行政区へ向かう

フラン　レオン、そちらの状況は？
レオン　予定通りです。まもなく、仕掛けを作動させます。しかし、不気味です。企業の連中が何も手を打たないはずが。
フラン　やれることをやりましょう。そうすれば勝てます、必ず。
レオン　不思議ですね、根拠がないことなどあなたにも、わかっているはずなのに。お前のおかげだ、ロザリィ。感謝するぞ。
ロザリィ　やめてよ、そういうの。ガラでもない。
フラン　ロザリィさん、■Dさんのことは。
ロザリィ　おかしな話よね。危険に気づく、変なワザだけがアイツの取り柄だったはずなのに。
レオン　すまんが時間だ。号令を、リーダー。
フラン　始めましょう。最後の勝負を。



――行政区の明かりが次々と消えていく中、プレイヤーのACが投下される

レオン　行政区への送電設備を全て破壊しました。計画通りです。
フラン　復旧には時間がかかるはず。その間に、徹底的に敵を破壊して。
レオン　こちらも行動を開始します。幸運を。
ロザリィ　防衛用の拠点で、自家発電装置が作動してるわ。周りの部隊が集まってきてるみたいよ。
フラン　想定通りです。拠点ごと、まとめて撃破しましょう。

――プレイヤーのACが1ヵ所目の防衛用拠点に近づくとフランから通信が入る

フラン　塔の付近に、爆発物があるはずです。それを破壊してください。
ロザリィ　周りの敵を減らしてから、近づくのよ！　死角が多いから、気をつけて！

▶プレイヤーのACが1ヵ所目の防衛用拠点を破壊

フラン　お見事です。
ロザリィ　拠点はあと3つ。次のルート出すわ。
フラン　急ぎましょう。

――プレイヤーのACが2ヵ所目の防衛用拠点に近づくとロザリィから通信が入る

ロザリィ　もうすぐ、次の拠点よ。
フラン　先ほどと手順は同じです。周辺の爆発物を破壊してください。

▶プレイヤーのACが2ヵ所目の防衛用拠点を破壊

ロザリィ　順調ね、次のルート出すわ。
フラン　ここまでは、計画通りです。最後まで、このままというわけには行かないでしょうが…。レオン、そちらの状況は？
レオン　順調です。停電とACの攻撃とで、敵はかなり混乱しています。計画に変更なしです、このまま行きます。
フラン　わかりました、必ず代表を。
レオン　お任せください。

――プレイヤーのACが地下道に入るとキャロルから通信が入る

キャロル　聞こえていますか？　レジスタンスの皆様。
フラン　出てくるのが、少し遅かったようですね。あなたたちが、何をしようが私たちを止めることは出来ません。
キャロル　止める？　勘違いなさらぬよう。この街での、我々のミッションは既に終了しました。貴女たちが何をしようが、我々の預かり知らぬことです。

▶プレイヤーのACが地下道の開けた場所に差し掛かる

キャロル　ただし、そのACだけは別。そのACだけは、消去せねばなりません。我々自身の、存在を懸けて。
フラン　あなたは、あなたたちは一体何者なのです！？
キャロル　生憎ですが、貴女には、その質問を行う権限がありません。

――キャロルがそう言い終わると、行政区に巨大兵器が投下される

ロザリィ　あのバケモノ、拠点の近くに降りたわ！　あんなもの街中に出してくるなんて！　アイツら、正気じゃないわよ！！
フラン　作戦を継続します。敵巨大兵器を撃破してください。あれがいては、作戦の遂行に支障が生じます。
ロザリィ　アンタ、本気！？
フラン　あの女性の言うことが本当なら、放っておいても、あなたを狙ってくるはず。ならば、倒してしまうしか方法はありません。
ロザリィ　ここにも正気じゃないのがいるなんてね…。
フラン　ええ、そうでなくては勝てませんから。

▶プレイヤーのACが巨大兵器に接近

ロザリィ　覚えてる！？　レーザーの発射口を狙って！　装甲が開いたときに、なるべく高威力で、一斉に撃つのよ！！

▶プレイヤーのACが巨大兵器の脚部主砲を撃破（1）

ロザリィ　効いてる！　その調子よ！！

▶プレイヤーのACが巨大兵器の脚部主砲を撃破（2）

ロザリィ　もう少し！　気を抜かないで！！

▶プレイヤーのACが巨大兵器の脚部主砲を撃破（3）

ロザリィ　まだ動いてんの！？　こいつ、しぶといわね！！

▶プレイヤーのACが全ての拠点を破壊するまえに巨大兵器の脚部主砲を3基撃破

ロザリィ　何とか、止まったみたいね。
レオン　こちらからも確認しました。作戦は継続…で、問題ないでしょうか？
フラン　もちろんです。こちらも引き続き、拠点の制圧に向かいます。
ロザリィ　アタシも結構人使い荒いけど。アンタたちも、相当なもんよね。



――プレイヤーのACが3ヵ所目の防衛用拠点に近づくとロザリィから通信が入る

ロザリィ　拠点が見えたわ。
フラン　目標は同じです、焦らずに。

▶プレイヤーのACが3ヵ所目の防衛用拠点を破壊

フラン　拠点の撃破を確認しました。
ロザリィ　次で最後よ、ルート送るわ。

――プレイヤーのACが最後の防衛用拠点に近づくとフランから通信が入る

フラン　ここで最後です。

▶プレイヤーのACが巨大兵器を撃破する前に敵拠点を全て撃破

ロザリィ　これで全部よ。もう敵は、ほとんど残ってないはず。
フラン　こちらも引き続き、敵巨大兵器の撃破に向かいます。

▶プレイヤーのACが防衛用拠点と巨大兵器を全て撃破

レオン　これで障害は排除されました。突入を開始します。
フラン　了解です、いよいよですね。ルートを更新しました。目標地点は、代表のいる塔です。突入部隊を援護します。塔の前に向かってください。

――塔を目指すプレイヤーのACに通信が入る

キャロル　お見事でした。やはり、あの程度では無理でしたか。
フラン　答えなさい、あなたたちは何者です！？　何が目的なの！？
キャロル　貴女には、質問する権限がないと申し上げたはず。我々は、そのACを消去せねばなりません。お答えできるのは、それだけです。
ロザリィ　そんなこと、アンタらに出来るのかしらね。バケモノは通用しないし、そっちの一番の腕利きも、死んじゃったしさ。余裕見せてるけど、内心焦ってんでしょ？
キャロル　浅はかな。誰が死んだというのです？　すぐにわかります。貴女たちが、いかに無力であるか。ご健闘をお祈りします。それでは。

――プレイヤーのACが広場に入るとフランから通信が入る

フラン　レオン、状況を。
レオン　既に塔の内部に侵入しました。市街の残存勢力が集まってくるはずです。そちらで食い止めてください。
フラン　聞いたとおりです。広場に集まってくる敵を撃破してください。なんとしても、死守してください。あと少しです。

▶プレイヤーのACが敵増援を撃破

フラン　レオン、そちらはまだ！？
レオン　塔の内部の敵は、あらかた殲滅しました。まもなくかと。
フラン　このままでは、ACがもちません！！　急いで！！

――広場に集まってくる敵を撃破するプレイヤーのACの元に、ACを搭載したヘリが飛来する

クロマニョン　へばりきったAC一機、オイシイ仕事だ。
ロザリィ　敵のACよ！！　そっちに向かってる！　あいつら、別口でACを雇ったんだわ！
フラン　誰であろうが、通すわけにはいきません！　敵ACを撃破してください！

▶ゾディアックAC、ゲミニ（表）の出現条件を満たす

No.6　この感じだ。戦争だ。我らには、それが必要だ。
ロザリィ　敵のACよ！！　そっちに向かってる！　あいつら、別口でACを雇ったんだわ！
フラン　誰であろうが、通すわけにはいきません！　敵ACを撃破してください！

▶プレイヤーのACが敵ACを撃破

フラン　レオン！　まだなの！？
レオン　代表を拘束しました！　我々の勝利です、リーダー！！

——無数の無人兵器が代表がいる塔を攻撃。塔が崩れ去る

フラン　そんな…。そんな…バカな…。



STORY MISSION : 07

ナレーション　行政区へと乗り込んだレジスタンスたちは幾多の障害を突破し、代表のもとへたどり着くことに成功する。
その直後、彼らを襲ったのは、企業の軍勢による攻撃だった。
代表の権力は、塔と共に崩壊した。
レジスタンスの部隊と、そして代表自身を道連れに。

ロザリィ　レオン！　レオン！！　ウソでしょ！？　返事しなさいよ、レオン！
フラン　…撤退を。賭けは、私たちの負けです。すぐに、ここから撤退します。
ロザリィ　嫌よ！　アタシは！？　だって…レオンが…！
フラン　見たでしょう！？　死んだの！　彼は！！　ここは危険です！　いますぐ脱出を！！

——次々と現れる無人兵器が街を破壊していく

フラン　ここに留まっていては危険です。地下に向かってください。どこかに降りられる場所があるはずです。

——無人兵器と戦うプレイヤーのACのもとにロザリィから通信が入る

ロザリィ　待って…もう大丈夫だから。ルートの情報送るわ。でも、ヤツラの攻撃で街の様子がかなり変わってるから…あまり信用しすぎないで。ゴメン…役に立てなくて。
フラン　私たちも、脱出します。急ぎましょう。

——地下道を進むプレイヤーのAC。そこへ通信が入る

RD　来たっすね。
フラン　待ち伏せ！？
RD　聞いてくださいよ、姐さん。オレ、気づいたんすよ。ゲームに勝つ方法ってヤツです。バカなんで、時間かかったっすけど。
ロザリィ　アンタ…まさか…。

——1体のACがプレイヤーのACの前に姿を現す

ロザリィ　その機体は！！
RD　勝つためには、誰かが負ければいい。オレ以外の、誰かが。
ロザリィ　RD！！

▶RDのACヴェンジェンスを撃破、または撤退させる

RD　オレは、アンタらが嫌いなんじゃない。でもね、オレを癒せるのは、オレだけなんだ。

——さらに先へ進むプレイヤーのACにフランから通信が入る

フラン　そこから少し先に地上と通じている縦穴があります。先回りしています。補給が必要なら、呼んでください。

——地下道を進むプレイヤーのAC。そこへ通信が入る

フラン　なんとか振り切ったんでしょうか。
主任　まあ、そんなワケないよね。
フラン　まさか…本当に生きているなんて。
主任　RDって言ったっけ、彼。
ロザリィ　アンタが、RDをそそのかしたのね！？
主任　彼、一種の天才ってヤツだよ。自分で気づいてないけど。今はまあ、あんなもんかな。まだ慣れてないし。機体も、その辺に転がってたお下がりだしね。
フラン　あなたたちは！！

——開けた場所に出るプレイヤーのAC。そこには大破したと思われていた主任のACハングドマンが待ち受けていた

フラン　そこをどきなさい。
主任　そりゃムリだ、申し訳ないけど。安っぽい言い方だけど、そのACには消えてもらわなきゃいけない。
フラン　やってみなさい。あなたに出来るものなら。

主任　ホントは好きじゃないんだ、こういう、マジな勝負ってのは。俺のキャラじゃないしね。まあ、やるんなら本気でやろうか！　そのほうが楽しいだろ！？　ハハハッ！！

▶ハングドマンを撃破

フラン　私の言ったとおりでしたね。今度こそ、お終いです。
主任　やっぱりさ、やるもんじゃないね、キャラじゃないことは。

——大破したハングドマンが動き出し、近くにある石柱を手にとってプレイヤーのACに向かってくる

フラン　あの状態で…動けるはずが…。
主任　これだから面白いんだ、人間ってヤツは！！



▶プレイヤーのACがハングドマンを撃破

主任　ハハハッ！　アーハハハハハハハッ！　そうだ！　それでいい！！　最高だ！貴様ら！！

STORY MISSION : 08

ナレーション　代表に雇われていたはずの企業は、都市への無差別攻撃を開始した。
雇い主であったはずの代表も、彼らにとって、例外ではなかった。
都市は崩壊を始めた。
企業の圧倒的物量の前に、なすすべのないレジスタンスたちは街を捨て、脱出することを決意した。

——街のいたるところから火の手があがり、砲弾が飛び交っている

フラン　状況は、最悪です。企業の部隊は、市街のあちこちで無差別な破壊を繰り返しています。我々は、街から脱出することを決定しました。可能な限りの人数を連れて、脱出します。あなたには、撤退のしんがりをお願いします。敵を撃破し、脱出をフォローしてください。損な役回りです。でも、あなたにしかできない。行きましょう。もう、時間がありません。



——プレイヤーのACが起動する

フラン　この先は沿岸区です。都市の端から、敵を撃破しつつ進んでください。
ロザリィ　脱出後は、一番近い都市までアタシが先導するわ。でも正直、運次第ね。アタシだけならともかく。たどり着けたところでいさかいになるのは、目に見えてるけど。
フラン　それで構いません。ここに留まるより、可能性は高いでしょう。でも、いいのですかロザリィさん。あなただけなら、どこにでも行けるはず。
ロザリィ　そうね。アンタがリーダーじゃなかったらそうしてたと思うわ。

——プレイヤーのACが地下道から地上に出るとフランから通信が入る

フラン　ここに、敵を引き付けます。しばらく時間を稼いでください。
ロザリィ　何にもしなくても向こうから来てくれるわよ。アンタ、相当好かれてるみたいだからね。

▶プレイヤーのACが敵を一定数撃破

フラン　味方が脱出ルートを確保しました。移動しましょう。
ロザリィ　ルート送るわ、急いで。

▶プレイヤーのACが地下道の入口に近づく

フラン　そのあたりから、地下に降りられるはず。次は高層区です。脱出の準備をしているヘリがいます。支援をお願いします。
ロザリィ　地下は待ち伏せされてると思ったほうがいいわよ、注意して。

——プレイヤーのACが地下道の開けた場所に入ると、そこに1機のACが待ち受けている

RD　やっぱり、ここに来た。怖くてたまんなくなるんで、すぐにわかる。アンタが近くにいるとね。
ロザリィ　RD、もう止めようよ。
RD　そうですね、もう逃げるのはヤメにしますよ。怖いヤツは、消してしまえばいい。オレには、それが出来るらしいんで。

▶ヴェンジェンスを撃破、または出現から40秒が経過する

RD ハハハッ！　やっぱり、大したことない！！　言われたとおりだ、ハハハッ！！やれる！　やれるんだ、オレは！！
ロザリィ ＲＤ…。アタシのせいよ。
フラン いいえ、違います。彼が、それを選んだだけ。私たちには、やるべきことがあります。行きましょう。

――プレイヤーのACが高層区に入ると、脱出用のヘリが次々と降下してくる

フラン 脱出用のヘリを、順次降下させます！　ヘリの救援をお願いします！　情報は随時送ります。なるべく多くのヘリを救ってください！　1番機、降下しました！　ルート情報を送ります！　救援に向かってください！
ロザリィ 装甲列車が見えるわ！　砲撃してくるわよ！！
フラン ヘリの救援が優先です。対応の判断は、お任せします。

▶1番機を救出

フラン 1番機、脱出しました。

▶1番機が撃破される

フラン 1番機、大破！

――脱出ヘリ2番機が出現

フラン 2番機、降下しました！　急いで！

▶2番機を救出

フラン 2番機、脱出しました。

▶2番機が撃破される

フラン 2番機、大破！

――脱出ヘリ3番機、4番機が出現

フラン 3番機、4番機、降下しました！　これで最後です！　救援を！！

▶3番機を救出

フラン 3番機、脱出しました。

▶3番機が撃破される

フラン 3番機、大破！

▶4番機を救出

フラン 4番機、脱出しました。

▶4番機が撃破される

フラン 4番機、大破！

▶1～4番機のヘリがいなくなる

フラン もう時間がありません！　私達も脱出しましょう！！

▶プレイヤーのACが脱出地点に到達

フラン これ以上、ここに留まる意味はありません。脱出しましょう。
ロザリィ アタシのヘリに、機体を係留するわ。アンタ、先に行ってて。
フラン 私も一緒に。
ロザリィ 時間が無いんでしょ！？　早く！！　大丈夫よ、後で落ち合いましょ。

――プレイヤーのACを係留し飛行するロザリィのヘリ。そこへフランから通信が入る

フラン ロザリィさん、ご無事ですか？
ロザリィ もうすぐ低層区を出るわ。特に問題なし。振り切ったみたいね。でもアンタたち、これからが大変よ。外の世界は、甘くないから。
フラン でも、あなたが来てくれる。そうですよね？
ロザリィ あーあ、守銭奴のロザリィさんも変わったもんよね。まあ、そっちのほうが面白そうだしね。商売替えっていうのも、悪くないかも…。

――どこからかの攻撃により被弾するロザリィのヘリ。墜落しながらも係留しているプレイヤーのACを切り離す

キャロル 何故、外したのです？　ＡＣを狙えと指示したはず。
RD 向こうが避けたんだ。さすが、姐さんだよ。まあ、自分が死んだら意味無いけど。ハハハッ！
キャロル いいでしょう。結果が同じなら、問題はありません。ＡＣを排除しなさい。



――プレイヤーのACが地面に着地

RD オレからは逃げられないって、知ってるはずでしょ？　死んでもらう、今度こそ。
フラン …ムリよ。
RD あ？
フラン あなたなんかに、そのＡＣは倒せない。私にはわかる。死ぬのはあなたよ。
RD あぁ！？　やってみろよ！！

▶ヴェンジェンスを撃破

RD 話が…違うっすよ…。オレは…特別だって…。死にたくない…。

――大破し、爆散するヴェンジェンス。

フラン あなたは、恐ろしい人ね。何もかもを、焼き尽くす。真っ黒に。でも…それでも、一緒に来てもらうわ。私が、あなたを雇い続ける限り。あなたが、戦い続ける限り。



――プレイヤーのACを遠くから見つめるキャロル

キャロル ええ、恐るべき相手です、貴方がたは。何故です？　私が、間違っているとでも？
ロザリィ 出てきなさい！　卑怯者！！
主任 ああ、ケリをつけようじゃないか。
キャロル 主任。
主任 黙れよ、茶番はもう終わりだ。オレは見たいんだ。コイツらの、本当の力を。

STORY MISSION : 09

ナレーション 街を捨てたレジスタンスは、あてのない放浪を決意する。
生きるものの失われた果てしない大地だけが、彼らの眼前にあった。
そしてなお、戦いは終わってはいなかった。

キャロル 実験は、失敗でした。貴方たちは、この荒れ果てた大地に眠る幾多の者たちと同じ。自らを滅ぼすと知りながら、それでも、争うことを止められない。卑小で、愚かな存在。
主任 オレは、そうは思わん。戦いこそが、人間の可能性なのかもしれん。
キャロル 興味深い。しかし、仮説にしか過ぎません。
主任 証明してみせよう。貴様になら、それが出来るはずだ。



▶プレイヤーのACがEXUSIAを撃破

キャロル ありえません。たかが、ＡＣごときで。愚かな存在…しかし…一考の価値は、あるのかもしれません。時間が必要です。完全なプログラムを作り上げる時間が。
今は去りましょう。いずれ、答えは出るはずです。もしも貴方のような、「例外」が存在するというのなら。

いずれ、答えは出るはずです。
もしも貴方のような、「例外」が存在するというのなら。

ORDER MISSION : 01

フラン　こちら、フランです。まもなく、予定地点に到達します。ロザリィさん、状況は？

ロザリィ　んー、先客がいるわね。やっぱり、そのへんの、はぐれもののミグラントよ。大した戦力じゃないわ。

フラン　我々が、この世界で生きていくための。これが最初の試練です。行きましょう。AC、投下します。

――プレイヤーのACが地面に着地

フラン　ルート情報を送信しました。その先に敵がいるはずです。手早く片付けましょう。

▶敵を全滅

フラン　敵は全滅したようです。ご苦労さまでした。

ロザリィ　腕は落ちてないみたいね、安心したわ。アンタのせいで、アタシは死にかけたんだから、せいぜい、働いてもらうわよ。

フラン　降下しましょう。長居は無用です。

ロザリィ　そういうマジメなとこは変わんないわよね、アンタって。

ORDER MISSION : 02

ロザリィ　今回の相手は、元・警備部隊の連中よ。

フラン　沿岸までのルートを表示しました。

ロザリィ　片っ端から撃破してちょうだい。

▶敵を全滅

ロザリィ　アンタには簡単すぎた？　とにかく、お疲れさま！

ORDER MISSION : 03

ロザリィ　今回のミッションはこの先にいる連中を全滅させることよ。

フラン　いまのところ、敵の姿は見えません。待ち伏せされているのかも。

ロザリィ　言わなくても分かってると思うけど、RECONをうまく使うことね。それじゃ、頑張って。

▶敵の数が半数になる

フラン　敵部隊、残り約半数。その調子です気を抜かないで。

▶敵を全滅

ロザリィ　簡単だったみたいね。お疲れさま。

ORDER MISSION : 04

ロザリィ　今回のミッションはこの辺りの敵をすべて撃破することよ。

フラン　敵の別働隊が、こちらに向かっているようです。回収の時間を考えると時間の余裕は3分程度です。それまでに済ませてください。

▶敵を全滅

フラン　これより降下します。おつかれさま。

ORDER MISSION : 05

ロザリィ　このあたりの敵を全部破壊するのが今回のミッションよ。

フラン　建物の上に砲台が見えます。ご注意を。

▶敵を全滅

ロザリィ　終わったみたいね。ご苦労さま。

ORDER MISSION : 06

ジャック・ゴールディング　やっと来やがった。偉そうにしやがって、マジで強いのかよ？　今日で後進に道を譲ってもらうぜ老害が。

ORDER MISSION : 07

ロザリィ　今度の相手は、ちょっとはマシな装備みたいね。昔、見たわね偵察型の高機動タイプ。

フラン　ビーコンで目標の位置を表示します。全機撃破してください。

▶敵を全滅

フラン　敵の全滅を確認しました。これより、降下します。

ORDER MISSION : 08

ロザリィ　メインの相手は、防衛用の高火力型ね。でかいシールドがついてるヤツ。まともに行ったら攻撃がはじかれるかも。相手の左側か、後ろに回りこむのよ。シールドのないところを狙って。

▶敵を全滅

フラン　終わりましたね。そちらに降下します。

ORDER MISSION : 09

ナイチンゲール　あははっ！　来た来た！！　早く降りてきなさいよ！　あはははははは っ！

ORDER MISSION : 10

マスカラ・デル・ゲレロ　あれが例の…。勝てるのか、俺は。

ORDER MISSION : 11

ブラザーK　ACなんぞ、慣れちまえば簡単なもんよ。装甲さえ固めときゃ、あとは問題ないって兄貴が言ってたぜ、ウハハ！

ORDER MISSION : 12

ロザリィ　支援型の機体が見えるわ。動きは鈍いけど、射程の長いヤツ。撃ちあいに付き合う必要はないわ。一気に近づいて叩くのよ。気をつけて。

▶敵を全滅

フラン　敵の反応はありません。回収に向かいます。

ORDER MISSION : 13

ワーカー0429　世界は破壊しつくされ、それでも、戦いは続いている。消してあげます。そして、世に平穏のあらんことを。

ORDER MISSION : 14

イル・ペコローネ　うわぁ、ホントに来ちゃったよ…。早く殺さないと…弾とか、もったいないよな。

ORDER MISSION : 15

フラン　相手は警備部隊の残党です。全て撃破してください。

ロザリィ　違うタイプの混成部隊よ。囲まれないように、注意して。

▶敵を全滅

ロザリィ　終わったわね、おつかれさま。

ORDER MISSION : 16

ロザリィ　敵の主力は、高機動型の機体ね。いくつか、レアなのが混じってるみたい。装備を変えてあるわ。かき回されると、面倒なことになるわ。一機ずつ、素早く倒すのよ。

▶敵を全滅

フラン　敵の全滅を確認しました。これより、降下します。

ORDER MISSION : 17

ブラザーT　アイツか、弟をヤったのは。兄貴と弟の装甲の違いを教えてやるよ！　ウハハ！

ORDER MISSION : 18

ロザリィ　相手は元・警備部隊の連中よ。

フラン　複数の機体の混成部隊です。連携されると危険です。注意してください。

▶敵を全滅

ロザリィ　終わった？

フラン　降下します。おつかれさまでした。

ORDER MISSION : 19

ザンボ　アンタがどう戦おうが、ワシは、いつも通りしかできんのでな。いつまで避け続けられるか見せてもらうぞ。

ORDER MISSION : 20

ダビデ　お互い、こういうことしかできない下らない者同士。だからこそ、負けるわけには行かんよな。

ORDER MISSION : 21

ロザリィ　このあたりの物資をかき集めてる連中ってのは、あいつらね。大型のヘリがいるわね。逃がすんじゃないわよ。

▶敵を全滅

ロザリィ　今回は、結構儲かったんじゃない！？　お疲れさま！

ORDER MISSION : 22

フラン　今回も、警備部隊の残党が相手です。
ロザリィ　厄介な組み合わせの部隊みたい。気をつけて。

▶敵を全滅
フラン　終わったようですね。そちらに降下します。

ORDER MISSION : 23

MoH部隊1　茨のエンブレムのヘリ、それとAC。情報どおりです。
MoH部隊2　あいにくだな、もう定員オーバーなんだよ。この世界のどこにも貴様らの場所なんざ、残ってねえんだ。

――プレイヤーのACがヘリから投下
フラン　作戦目標は、敵部隊の殲滅です。
ロザリィ　けっこう、数が多いわ。待ち構えてたみたいよ。
フラン　大丈夫です。勝ちますよ、あなたなら。
ロザリィ　だってさ、アハハッ！

▶敵を全滅
フラン　敵は全滅したようですね。ご苦労さまでした。
ロザリィ　こいつら、ＭｏＨの部隊だわ。
フラン　ＭｏＨ？　傭兵組織の？
ロザリィ　正確には、ミグラントのグループみたいなものよ。
フラン　そのＭｏＨが、私たちを待ち構えていた？
ロザリィ　…面倒なことにならなきゃいいけど。



ORDER MISSION : 24

フラン　今日の仕事は、ロザリィさんからの依頼です。このあたりに逃げ込んだ機体を探すんでしたよね。
ロザリィ　そう！　変わった色の、なかなか見ないヤツ！　しかも2機いるって話しよ！チューンしてるらしいから逃がさないように！　いいわね！

▶敵を全滅
ロザリィ　回収に行くわね！　ご苦労さま！

ORDER MISSION : 25

ロザリィ　長射程の支援型ね。複数の機体が見えるわ。落ち着いて対処するのよ。狙ってくるのをよく見て。

▶敵を全滅
フラン　終わりましたね。そちらに降下します。

ORDER MISSION : 26

ワーカー0454　世に平穏のあらんことを。でも、あの機体じゃ･･･大して金にならなさそうだな。

ORDER MISSION : 27

ロザリィ　今回もいつもどおりよ。この辺りの敵を全部倒して。
フラン　敵主力は固定砲台のようです。落ち着いて対処すれば問題ないでしょう。

▶敵を全滅
フラン　お疲れさまでした。回収に向かいます。

ORDER MISSION : 28

ロザリィ　例の防衛型の機体よ。いくつか、種類がいるみたい。どいつも火力が高いわ。注意して。

▶敵を全滅
フラン　敵の反応はありません。回収に向かいます。

ORDER MISSION : 29

W・クラウゼヴィッツ　私は負ける勝負はしない。今日もそのつもりだ。

ORDER MISSION : 30

ブラザーJ　アイツら、中途半端だったからな。こっちが死ぬ前に、相手を殺しゃいい。なんで出来んかね、それが！！

ORDER MISSION : 31

シンジ・オニヅカ　来たぞ。
マコト・クキ　オッケーオッケー、とっとと潰そうぜ。

ORDER MISSION : 32

ロザリィ　今回は、例のアイツらを狩る仕事よ。この辺で、物資を探るのにはジャマになるの。どれぐらいいるのか、はっきりはわからないわ。気を抜かないで。

▶敵を全滅
ロザリィ　この辺りのは、一掃したみたいね。終わりよ、ご苦労さま。

ORDER MISSION : 33

ロザリィ　場所がらわかってると思うけど、今回の相手もアイツらよ。ちょっと汚染が濃いわね。長居はできないわ。時間は4分よ。その間に片付けて。

▶敵を全滅
ロザリィ　潜んでたのが起きたみたいよ。こっちに向かってくるわ。

▶増援の敵を全滅
ロザリィ　また来たわよ！

▶増援の敵を全滅
ロザリィ　またよ！　何匹いんの、コイツら！

▶増援の敵を全滅
ロザリィ　片付いたみたいね。お疲れさま。

ORDER MISSION : 34

フラン　今日の仕事も、ロザリィさんからの依頼です。
ロザリィ　お目当ては、前回と同じよ。今度は4機もいるらしいわ！！　いい！？　逃がすんじゃないわよ！
フラン　今回も、長居は出来ません。4分後に撤退します。それまでに、撃破してください。

▶敵を全滅
ロザリィ　終わったみたいね。回収に行くわ！

ORDER MISSION : 35

フラン　こちら、フランです。間もなく、目標地点上空です。
ロザリィ　いつもの通りよ。この辺りにいるヤツを、全部倒して。
フラン　作戦開始。AC、投下します。

▶出撃から一定時間経過
ロザリィ　誰もいない…？
フラン　ふーん…。相当アタシたちが気に入らないみたいね。
MoH部隊　さて、じゃあボチボチ行きますかぁ。殺してあげなさい、ささっとね。
フラン　ＭｏＨです！　数が多い！
ロザリィ　物量で押しつぶすつもりよ。連中の、一番得意なやり方。気をつけて、次々出てくるわよ。

▶敵増援が出現
フラン　さらに敵の増援！

▶敵増援が出現
フラン　まだ来ます！

あいにくだな、もう定員オーバーなんだよ。
この世界のどこにも貴様らの場所なんざ、残ってねえんだ。

▶敵を全滅

フラン　どうやら、終わりのようです。
ロザリィ　やり方は相変わらずね、こいつら。何でもかんでも力づく。意地とかメンツとか、適当な言い訳で。どうしようもない、ガキみたいな連中。
フラン　ロザリィさん、あなたは…。
ロザリィ　さっさと引き上げるわよ。これで、終わったわけじゃないんだから。

ORDER MISSION : 36

ワーカー0403　あなたのような方を消さねば、戦いは無くならぬ。我らはそう仰せつかりました。世に平穏のあらんことを。

ORDER MISSION : 37

三賢人（不言）　……。

ORDER MISSION : 38

フラン　今回も、目標は敵部隊の全滅です。
ロザリィ　パッと見、敵はいないみたいだけど…。
フラン　不意打ちのつもりでしょう。念のためです、慎重に索敵を。

▶敵を全滅

フラン　ご無事で何よりです。そちらに降下します。

ORDER MISSION : 39

ロザリィ　目標はいつもどおり。この辺りにいるヤツを、全部倒して。結構な数がいるみたいね。気をつけて。
フラン　敵の増援が現れる前に終わらせます。5分後に、撤退します。それまでに、全機撃破してください。

▶敵を全滅

ロザリィ　お疲れさま、回収に向かうわ。

ORDER MISSION : 40

デスペラード　この前のように、バラバラにするなよ。値が下がると、何度言えばわかる。
ワイナ・ワイナ　難しいこと言うねぇ。
デスペラード　汚すのは構わんぞ。コクピットの中とかはな。
ワイナ・ワイナ　ヒデえな、おい。ハハッ。

ORDER MISSION : 41

フラン　いつもの、ロザリィさんからの依頼です。
ロザリィ　やることは前と同じよ。レアものを見つけて、撃破して。逃がさないように、素早くやるのよ。

▶敵を全滅

ロザリィ　見事ね、ご苦労さま。

ORDER MISSION : 42

MoH部隊　来たぞ、茨のエンブレムのヘリとACだ。
ネオン　例のシティの騒ぎで、さすがにくたばったと思ったが。
ネオン　残念だよ、コーデリア。久しぶりの再会が、こんな形で。お前の悪運も、今日までだ。
フラン　いきなり撃ってきた！？
ロザリィ　威嚇よ、落ち着いて。アイツらも、ACを連れて来たみたいね。ちょうどいいじゃない見せてやんなさいよ、アンタの力を。

▶敵ACに接近

ロザリィ　あの機体、ネオンのだわ。
フラン　知っているのですか、あのAC！？
ロザリィ　そいつ、動きが速いだけで、攻撃は大したことないわ。そうやって、チクチクいたぶるのが好きなヤツなのよ。多少食らっても、落ち着いて狙うの。わかったわね！？

▶敵を全滅

ロザリィ　終わったわね、引き上げるわよ。
フラン　何者です？　あのACは。
ロザリィ　仕事仲間よ、昔のね。それだけ。
フラン　あのACは、MoHのメンバーなのでは？
ロザリィ　そうね。そういうことよ、だから。

ORDER MISSION : 43

フラン　こちら、フランです。間もなく、目標地点上空です。
ロザリィ　いつも通りよ。この辺りにいるヤツを、全部倒して。
フラン　作戦開始。AC、投下します。ちょっと、待ってください。様子がおかしい…。
ロザリィ　何かいるわ！
アンジー　敵です、No.8。
No.8　…。
フラン　何者…？
ロザリィ　気をつけて！　そいつ、ただ者じゃないわ！



▶敵ACを撃破または撤退させ、プレイヤーACが敵ACより優勢

No.8　…上出来だ。

▶敵ACを撃破または撤退させ、敵ACがプレイヤーACより優勢

No.8　…退屈だな。

――敵AC、レオが撤退

フラン　ロザリィさん…何者ですか、あのACは？
ロザリィ　知らないわ。見たことない、エンブレム。ドクロと、それと数字…。あんなのが、何人もいるってこと…？

ORDER MISSION : 44

三賢人（不見）　おーおー、やっとお出ましか。覚悟しとけ。入ったら、撃つぜ。

ORDER MISSION : 45

マザーQ　アイツかい、ウチのバカどもが世話になったのは。まあ、あんなのでも身内だからね。落とし前はつけさせてもらおうか。

ORDER MISSION : 46

ソルジャー0312　あれだ同志よ。世の平穏を乱す、愚か者よ。
ソルジャー0331　消さねばならぬ。さもなくば、この荒れ果てた世は救えぬ。
ソルジャー0312&0331　世に平穏のあらんことを。

ORDER MISSION : 47

フラン　目標はいつもどおりです。敵をすべて撃破してください。
ロザリィ　大型の武装ヘリがいるわ。いつものより、少しやっかいな相手よ。気をつけて。

▶敵を全滅。

ロザリィ　終わったみたいね。ご苦労さま。

ORDER MISSION : 48

KARATA　押忍…。

ORDER MISSION : 49

フラン　敵部隊を確認しました。かなり数が多いですね。
ロザリィ　この辺りを完全に占拠してるわ。ちょっとは本気でやらないと、ヤバいかもよ。
フラン　目標は敵部隊の全滅です。いきましょう。

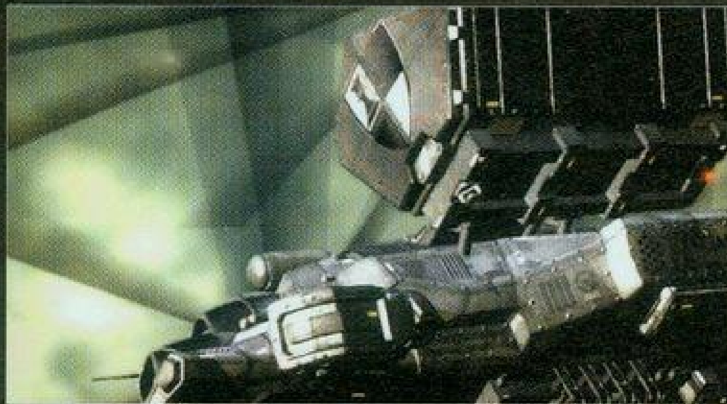
▶敵を全滅

フラン　敵影、ありません。ご苦労さま。これより、そちらに降下します。

やり方は相変わらずね、こいつら。何でもかんでも力づく。
意地とかメンツとか、適当な言い訳で。どうしようもない、ガキみたいな連中。

ORDER MISSION : 50

フラン　こちら、フランです。間もなく、目標地点上空です。
ロザリィ　準備はいい？　この辺りに…。
リーガン　その声、本当に久しぶりだわコーデリア。いえ、今の名前は確かロザリィ、だったわね。
ロザリィ　やっぱりアンタだったの、リーガン。まだ生きてたのね。
リーガン　相変わらず乱暴ね。実の姉に向かって。貴女が使ってる無線のチャンネルまで昔のお友達に聞いてきたのに。
ロザリィ　アタシに何の用？　いまさら…。
リーガン　わかってるでしょ？　貴女を殺しにきたのよ。
フラン　敵のACを確認！　突っ込んできます！
ロザリィ　典型的な近接重視型よ。付き合う必要は無いわ。距離をとって、確実に当てるのよ。



▶敵を全滅
リーガン　噂は本当のようね。
コーデリア、MoHに戻ってらっしゃい。昔のことは、水に流してあげる。もちろん、貴女のお仲間も歓迎するわよ。
ロザリィ　アンタの狙いはわかってるわ。コイツの腕に、目をつけたんでしょ。
リーガン　残念だわ、フフフッ。さすがに、あからさまだったかしら。また会いましょう、コーデリア。次は、バラバラにしてあげる。約束よ。
フラン　ロザリィさん…。
ロザリィ　アタシから、アンタたちに依頼するわ。ぶっ潰して、アイツらを。

ORDER MISSION : 51

K・ツイゼンホーフェル　ふー、なかなか強そうじゃないか。まあ、面倒なことにならなけりゃいいが。

ORDER MISSION : 52

ジェーン・ストライクス　ねえ、これが終わったらどこか行きましょうよ。
モシン・ナガン　ああ、そうだな。
ジェーン・ストライクス　ホントに！？　じゃあ、サッサと殺しちゃうわね！
モシン・ナガン　ああ、頼むよ。

ORDER MISSION : 53

カイリー　おい、来たぞ。キッチリやれよ、キッチリ。
Q.E.D.　Age quod agis.（アゲ・クォド・アギス）（訳：あなたはやるべきことをなせ）
カイリー　あぁ！？
Q.E.D.　Tu fui, ego eris.（トゥー・フイー・エゴ・エリス）（訳：私も昔はあなたのように生きていた。あなたもやがて私のように息を引き取るだろう）
カイリー　相変わらず、ワケわかんねぇなテメエは。

ORDER MISSION : 54

フラン　敵部隊、確認しました。かなりの数です。
ロザリィ　ハッ！　アタシらを潰すつもりってこと！？
フラン　いきましょう。勝ちますよ、あなたなら。

▶敵を全滅
フラン　いつもどおりでしたね。さすがです。そちらに降下します。お疲れさま。

ORDER MISSION : 55

ロザリィ　ここを根城にしてる連中が結構な物資を溜め込んでるって話しよ。警備は大したことないわ。いまのうちに、もらっちゃいましょ。
フラン　長居は無用です。4分以内に、撃破してください。

▶敵を全滅
フラン　敵の全滅を確認しました。そちらに降下します。
ロザリィ　ちょっと待って。連中の仲間が戻ってきたみたい。思ったより、素早いじゃない。まだいけるわね？　全部撃破して。

▶敵増援を全滅
ロザリィ　今度こそ大丈夫みたいね。お疲れさま。

ORDER MISSION : 56

キングビー　我らの本懐を妨げる愚か者…。消えよ。世に平穏のあらんことを。

ORDER MISSION : 57

三賢人（不明）　やっと見つけた。随分探したよ、ハハハッ！　2人の仇、討たせてもらうよ！

ORDER MISSION : 58

R・ライプニッツ　目標捕捉。戦闘距離まで、あと20秒。
I.C.　プラン通りだ、確実に。
R・ライプニッツ　了解。

ORDER MISSION : 59

ロザリィ　アイツら、また現れたらしいわ。今回は徹底的にやるわよ。ただし、時間は6分。手早くやって。時間がないから、さっさといくわよ！

▶敵を全滅
ロザリィ　また出たわよ！

▶敵増援を全滅
ロザリィ　次の場所に向かって。ルート出すわよ。

▶敵増援を全滅
ロザリィ　次のが来たわ！　気をつけて！

▶敵増援を全滅
ロザリィ　この辺りは片付いたわね。次、行くわよ。

▶敵増援を全滅
ロザリィ　これだけやれば、当面は出てこないでしょ。お疲れさま。

ORDER MISSION : 60

MoH部隊　見えました。目標のヘリです。
リーガン　わかりました。私は卑怯なやり方は嫌いです。正面から、すり潰してやりなさい。バラバラになるまでね。では、攻撃開始。
フラン　敵機、多数！
ロザリィ　リーガンの部隊だわ。こんなもんじゃないはずよ、アイツなら。
▶一定数の敵を撃破
フラン　敵の増援です！
ロザリィ　やっぱりね。まだまだ出て来るわよ！

▶敵増援を全滅
フラン　さらに敵部隊出現！
リーガン　そろそろ、弾切れかしら。コーデリア、謝るならいまのうちよ。いまなら、死んでも見分けがつくぐらいにはしてあげる。
ロザリィ　ハッ！　もうちょっとマシな脅し方しなさいよ。アンタこそ、逃げる準備しとくのね。

▶一定数の敵増援を撃破
フラン　また増援です！　気をつけて！

▶一定数の敵増援を撃破
フラン　さらに敵です！
リーガン　あ、諦めの悪い！　いい加減に、死になさい！

▶敵増援を全滅
リーガン　ありえない…あれだけの数を…。バケモノなの？　そのパイロット…。
フラン　少なくとも、あなたには荷が重過ぎる相手かもしれませんね。
ロザリィ　わかったでしょ。もうアタシたちに構わないでよ。
リーガン　貴女の好きにはさせない…絶対に…。

ORDER MISSION : 61

ハスコック Jr.　関節が…固い…。今日は日が悪い…。ロクなことがなさそうだ…。

ORDER MISSION : 62

オールドマン　修羅場をくぐり抜けてきたと見える。恐ろしい空気よ。だからこそ、敗れることになる。ワシのような卑怯者に。

ORDER MISSION : 63

ロザリィ　大型の武装ヘリがいるわね、しかも2機。
フラン　周辺にも敵が配備されています。囲まれると面倒なことになります。注意してください。

▶敵を全滅
ロザリィ　終わったみたいね。そっちに向かうわ。

ORDER MISSION : 64

フラン こちら、フランです。間もなく、目標地点上空です。
ロザリィ いつも通りよ。この辺りにいるヤツを、全部倒して。
フラン 作戦開始。AC、投下します。

▶敵を全滅

フラン 周辺に、敵の反応はありません。そちらに降下します。
ロザリィ ご苦労さま、回収に…。
フラン 避けて!!
No.12 所属不明機を確認。
ロザリィ こないだのヤツ!?
フラン 向かってきます!　油断しないで!

▶敵ACを撃破

No.12 機体大破。作戦の継続は困難。
ロザリィ …意味がわかんないわ。なんで向かってくんのよ。あの状態で、勝てるわけがないのに。
フラン つまり、そういう理屈が一切通じない相手だということ。いまわかるのは、それだけですね。戦うしかない。危険です、極めて。

アンジー No.12、ロスト。全パイロット、データリンク。敵情報を更新。各機、追撃を開始、殲滅せよ。

ORDER MISSION : 65

クイーンビー そろそろ殺しにも飽いたろう。我が自ら、引導を呉れてやる。彼岸にて、心安らかに暮らすがよい。そして世に平穏のあらんことを。

ORDER MISSION : 66

ハンティング・ソリッドフェザー 時間だ。始めよう、これはビジネスだ。

ORDER MISSION : 67

ベルカ いつものやり方だ、いいな。
H・ジャクスン ちっ…いつもラクしやがって…。こっちの身になってみやがれ。
ベルカ いいのか、そんな口を利いて。お前に当たるかもしれんぞ。
H・ジャクスン ハッ!　貴様がそんな程度なら、とっくに降りてるだろうが、こんな役。

ORDER MISSION : 68

オズワルド 一族の力は、もはや過去のものだ。いい加減、自覚しろ。現にこれ以上、力を貸すものはMoHには誰もおらん。
コーデリアはしがらみを嫌い、自ら自由を選んだ。いまさら、組織に戻る気などないだろう。お前の敵などではないんだ。
リーガン あのパイロット…あいつを手に入れれば、全て変わるわ。MoHを作り上げたのは、私たちの一族よ。誰にも渡さないわ。わかるでしょう、オズワルド。
オズワルド 哀れな。下がっていろ。俺だけは最後まで共にいよう。
フラン 敵機、確認しました!　機影多数!　ACもいます!
ロザリィ あれは…。敵のACに注意して。これまでの相手とは、別格よ。

▶敵ACを撃破

オズワルド これほどか…!　この命、次は無いかもしれん。

▶敵を全て撃破

フラン 周辺の敵反応はありません。
ロザリィ オズワルド、アンタが出てくるなんて。アタシは幸せなのかもね。好きに生きられるだけ。

ORDER MISSION : 69

フラン こちら、フランです。間もなく、目標地点上空です。
ロザリィ いつもの通り……って、ワケには行かなさそうよ。お客さんだわ、例の。
No.2 アンジー、あれは敵なのか。
アンジー 友軍は既に去りました。我々に、味方など存在しません。我々に下されたミッションは、敵を滅ぼすこと。それだけです、No.2。
No.2 了解、戦闘を開始する。
フラン 敵のACを確認しました。上空のヘリが、何らかの支援を行っているはず。そちらを撃破すれば、あるいは。
ロザリィ 悪くないわ。アイツの攻撃を、かいくぐればの話だけど。
フラン どちらを優先するか、判断はお任せします。
ロザリィ 気をつけて、そいつも並みじゃないはずよ。

▶敵大型ヘリを撃破

アンジー 損傷拡大、落ちます。
No.2 コマンダー、ロスト。撤退し、態勢を立て直す。アンジーを狙うとはな。
よく訓練されている。
強敵か。久しくなかった感覚だ。

▶敵ACを撃破

アンジー 機体の損傷が拡大、ここは撤退します。
No.2 No.2、了解した。よく訓練されている。
やや蛮勇に過ぎるが。
強敵か。久しくなかった感覚だ。

――敵AC、アクアリウスが撤退

フラン これで3体目…。
ロザリィ 企業のやつら、じゃないわよね?
フラン 違います。あの連中とは、何かが。

ORDER MISSION : 70

コーポラル・マリー いくら手強いとは言え、2人がかりでは…。勝ったところで、これでは卑怯者と呼ばれます。
サージェント・ローザ そこそこ腕は立つようになったが、バカか、貴様は。いいか、死んだヤツはモノを言わんのだ。

ORDER MISSION : 71

ロザリィ あらかた片付けたはずなのに、また湧いてきてるみたいよ、例のが。今度はちょっと強力なのがいるわ。一応、気をつけて。制限時間は5分よ。じゃ、行くわね。

▶敵を全滅

ロザリィ これで終わりみたいね。お疲れさま。

ORDER MISSION : 72

リーガン 撤退は許さないわ、オズワルド。貴方だけは、私を裏切らない。そうでしょう。
オズワルド …言ったはずだ。俺だけは、最後までお前と共にいると。
リーガン これでお仕舞いよ、コーデリア。貴女と私、どちらが本物なのか思い知らせてやるわ。
フラン 敵ACを確認しました。
ロザリィ 相手は死ぬ気で来てるわ。油断するんじゃないわよ。

▶敵ACを撃破

ロザリィ オズワルド…アンタぐらいの腕があったら…。バカみたいじゃない、こんな女のためにさ。
リーガン 許さないわ、コーデリア…。絶対に、殺してやる…。
フラン 何かきます!!
リーガン あれは…、ゾディアック!!
No.1 ヴルッア!?　ガ…ガァアアアアアッ!!!



――リーガンのヘリがゾディアックのACに撃墜される

ロザリィ リーガン!!
フラン 例の所属不明のACです!　こちらに向かってきます!!　迎撃を!!

▶敵ACを撃破

フラン 敵AC、沈黙しました。
ロザリィ やっと、アイツらの名前がわかったわね。ゾディアック…調べてみるわ。
フラン ロザリィさん。
ロザリィ …じゃあね、リーガン。大嫌いだったわ、アンタのこと。

ORDER MISSION : 73

キラー 苦心して作り上げた組織だったが、貴様のおかげで出直しよ。代償は払ってもらうぞ。

ORDER MISSION : 74

ロザリィ この辺りよ、ゾディアックが出るっていうのは。どうせ襲ってくるんだったら、こっちから行ってやるべきよ。
フラン ええ…。
ロザリィ 何よ、はっきり言いなさいよ。
フラン わからないのです、彼らの目的が。まるで、ただ戦うために戦っているようで。

――プレイヤーのACが地面に着地

フラン いまのところ、周辺に反応はありません。
ロザリィ 油断するんじゃないわよ。アタシの情報に、間違いなんてないからね。

――ACを係留したヘリが飛来

アンジー 例の敵です、No.5。
No.5 正面から行くぞ、アンジー。素のままの人間ごとき、小細工など不要。
アンジー 了解、このまま突っ込みます。幸運を、No.5。
フラン 大型ヘリ、急速接近!!
ロザリィ 突撃する気!?　上等じゃない、負けんじゃないわよ!!

▶敵ACを撃破
ロザリィ　やったみたいね。
フラン　何のためらいもなく…我々が敵かどうかも、わからないのに。
ロザリィ　敵だと思ってんでしょ、向こうは。
フラン　何故です？
ロザリィ　そんなの…、アタシが知るわけないじゃない！
フラン　戦うことしか知らない。まるで、誰かに植えつけられているみたいに。

ORDER MISSION : 75

戳虎　…。……殺…。

ORDER MISSION : 76

アンジー　例の敵です、No.8。攻撃を開始します。
No.8　奴等と回線がつなげるか、アンジー。
アンジー　何の目的が、No.8？　作戦中の独断は禁止です。
No.8　お前は、指揮官であると同時に、我らの要求に応える義務がある。準備をしておけ、アンジー。

――No.8のACがヘリから投下される
フラン　敵AC、ゾディアックです！
ロザリィ　あのエンブレム、前に一度会ったヤツだわ。今度こそ、逃がすんじゃないわよ！

▶敵ACに一定値ダメージを与える
No.8　貴様は、敵なのか。
フラン　向こうのパイロットからです！
No.8　もう一度聞く。貴様は、敵なのか。
ロザリィ　先にかかってきたのは、そっちでしょ！？　いまさら、なに言ってんのよ。
No.8　応えてもらおう。我らは、もはや不要なのか。

▶敵ACを撃破、または撤退させる
No.8　勝つことのみが、我らの存在する意味。貴様が、我らの強さを乗り越えるというのならば、ミッションは終了する。我らは失敗作だったということだ。
フラン　あなたたちを、全て倒せと？
No.8　貴様に、それが出来るのならば。
アンジー　警告、敗北主義とみなされる発言です。それ以上は反逆行為と捉えます、No.8。
No.8　アンジー、既に友軍はいない。我らに命じているのは、誰だ。
アンジー　意味のない質問です。回答できません、No.8。
No.8　アンジー。もういないのだったな、我らの知っていた、お前も。

ORDER MISSION : 77

F・グーディッシュ　今日もいつもと同じだ、兄弟。アイツが動かなくなるまで撃つ。
A・ルシモフ　そうだな、兄弟。撃って殺すだけだ。俺たちの前に立つヤツは。

ORDER MISSION : 78

ロード　ミッションを開始する。指示の通りだ、上手くやれ。
ゲルヒルデ　イエス、ミスター。

ORDER MISSION : 79

アンジー　敵は強力です。ですが、任務は果たさねばなりません、No.4。
No.4　お前が何を考えているか俺にはわかるよ、アンジー。この先、何が起こるかもね。
アンジー　発言の意味が不明です、No.4。作戦の遂行を。
No.4　やってみるさ、お前の望むままに。

――プレイヤーのACが地面に着地
フラン　撤退するわけには行きません。彼らは、どこまでも追ってくるでしょう。敵AC、ゾディアックを撃破してください。

▶敵AC、アリエスを撃破
アンジー　No.4、ロスト。出撃を、No.9。
No.9　No.4、仕事は見届けた。後は、私が引き受けよう。
ロザリィ　2機目！？　さっきとは、全然違うタイプの機体よ！
フラン　計画通りということですか。
ロザリィ　いよいよ、なりふり構わないってことね！

▶敵AC、ヴィルゴを撃破。
フラン　敵AC、両機体とも沈黙。周囲に敵の反応はありません。
最初のACは、知っていたんでしょうか。自分が捨て石になることを。
ロザリィ　さぁね、自分が勝つつもりだったんじゃない？　少なくとも、動きに迷いはなかったし。
フラン　アンジー…あの女性は…。

ORDER MISSION : 80

Z　作戦は？
Dr.D　･･･必要か？
Z　了解了解、いつも通りね。お互い勝手にやるだけ。
Dr.D　死ぬなら勝手に死ね、お互いにな。

ORDER MISSION : 81

No.10　オレたちまで担ぎ出すなんざ、相当手詰まりだな、アンジー。
No.3　あんた、昔からあたしたちを嫌ってたからね、アンジー。
アンジー　発言の意味が不明です。
No.10　ハハハッ！　変わっちまったな、アンジー。
No.3　文字通り、プロジェクトに全てを捧げたってこと？　身体も、脳髄も…つまり心も？　ねぇ、アンジー？
アンジー　発言の意味が不明です。敵ACを確認。No.3・No.10、攻撃開始。
No.3　要らないわよねぇ、心なんか！　それで勝てるって言うんならさ！！

――プレイヤーのACが地面に着地
フラン　敵AC、2機です！　遠くにスナイパーがいます！　気をつけて！！

▶敵ACをリブラ→ピスケスの順に撃破
アンジー　機体大破。ミッションは失敗です、No.3。
No.3　ヒドイ冗談よね、アンジー。あんたも、あたしたちも、勝つために、人形になったっていうのに。それで、このザマ。何が望みだったのかなんか、もう覚えちゃいないけどさ！　ハハハッ！　アーハッハッハッ！！

▶敵ACをピスケス→リブラの順に撃破
アンジー　機体大破。ミッションは失敗です、No.10。
No.10　ヒドイ冗談だな、アンジー。オマエも、オレたちも。勝つために、人形になったってのに。それで、このザマかよ。何が望みだったのかなんざ、もう覚えちゃいないけどな！　ハハハッ！　ハハハハハッ！！

▶敵ACを全て撃破
ロザリィ　これで何機目だっけ？　もう、そんなには残ってないのかも。
フラン　そうですね。終わらせましょう彼らのミッションを。

ORDER MISSION : 82

イズモ　あの2人が死んだと聞いたが･･･アイツがか。
ジャック・ノワール　さてさて、俺たちの時代も、そろそろ終わりかもしれん。
イズモ　世代交代か、それも悪くはないが、それだけの力は、見せてもらおう。

ORDER MISSION : 83

No.2　戦局は芳しくない。もはや壊滅状態というべきか。
No.8　アンジー、ひとつ聞きたい。
アンジー　どうぞ、No.8。
No.8　我らが全ていなくなった時、お前はどうなる？
アンジー　敵です、No.2・No.8。
No.2　行くぞ、No.8。我ら2人に勝るものなど、この世にあってはならない。
No.8　知っているさ、No.2。そのために、我らは生まれ変わったのだ。始めよう我々のミッションを。

▶敵ACを全て撃破
アンジー　ミッションの失敗を確認。機能停止します。

――墜落するアンジーのヘリ
ロザリィ　戦うこと、強さ、そんなのが、特別なことなのかしらね。
フラン　いつか、あの男も言っていました。それが、我々の可能性なのかもと。
ロザリィ　まあ、どうでもいいわよそんなの。アタシは、もう嫌なの誰かの思惑で生きるなんてさ。だから、あがくだけ。やりたいことを、やるだけよ。
フラン　やりたいことって、例えば？
ロザリィ　そんなの決まっているじゃない。
お金儲けよ。



戦うこと、強さ、そんなのが、特別なことなのかしらね。
いつか、あの男も言っていました。それが、我々の可能性なのかもと。

Emblem#2

エンブレム#2

Sidelight

ダウンロードコンテンツに目を向けると、『アーマード・コアV』だけに留まらない、よりバリエーションに富んだエンブレムを確認できる。歴代『アーマード・コア』シリーズで使用されていたものは、ファンならぜひ手に入れておきたいところ。

ダウンロードコンテンツ 第1弾

第1弾のダウンロードコンテンツとして、エンブレムセットが6種類配信された。すべて、『アーマード・コア4』及び『フォーアンサー』で使用されたものとなっている。

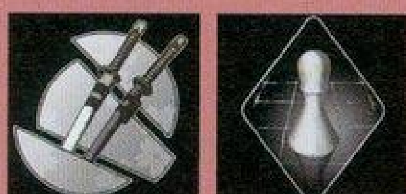
[エンブレムセット1]


オッツダルヴァ　リリウム・ウォルコット　ウィン・D・ファンション


ローディー　王小龍

[エンブレムセット2]


マクシミリアン・テルミドール　ネオニダス　ジュリアス・エミリー


真改　メルツェル

[エンブレムセット3]


CUBE　Unknown(ホワイト・グリント)　オールドキング


ハリ　有澤隆文

エンブレムセット1~3は、『アーマード・コア フォーアンサー』に登場したネクストたちが使用していたエンブレムだ。編集はできないが個人の機体に貼って使用できる。

[チームエンブレムセット1]



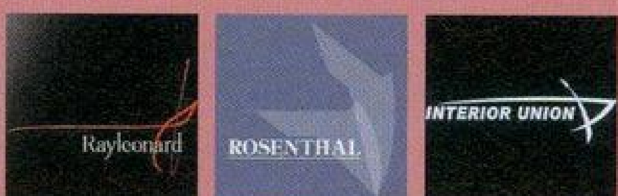
企業連　カラード　ORCA旅団



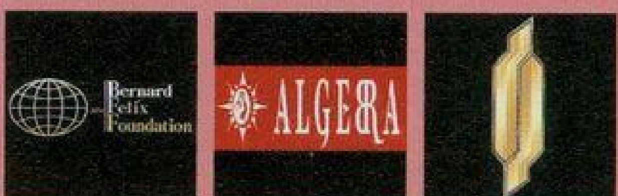
ラインアーク　アスピナ機関

チームとして使用できるエンブレムの第1弾。企業連やカラード、ORCA旅団といった『アーマード・コア4』、『アーマード・コア フォーアンサー』において重要な役割を果たした組織のエンブレムが揃っている。

[チームエンブレムセット2]



レイレナード　ローゼンタール　インテリアル・ユニオン



BFF　アルゼブラ　GA

[チームエンブレムセット3]



トーラス　テクノクラート　アクアビット



レオーネメカニカ　GAE　アルブレヒト・ドライス

チームエンブレムセット2・3は、『アーマード・コア4』、『アーマード・コア フォーアンサー』でパーツや兵器を製造していた企業のロゴマークが中心。各企業はGAグループ、オーメルグループ、インテリオルグループのいずれかに属しており、利害関係であるため対立することもあった。

エンブレムコンテスト入賞作品

2012年5月から6月にかけて開催された、第1回エンブレムデザインコンテスト。ユーザー投票による上位16作品及び、開発スタッフによって選定された4作品が、見事入賞。これら珠玉の20作品は、ダウンロードコンテンツ第4弾として無料配信されている。

優勝作品



Strucker　ELCOLON(全弾幕発狂長持ち可)　まこちん　Shinki　MAX　Phantom　蒼　-迅-　フォリナー　Manary



No face　Takafumi　神楽　奇跡の人　CARBO@はかなく散ってゆくエンブ　みどるん　ディ・ス・コ　ヅラヒコ　梅しそ　もなか

ダウンロードコンテンツ 第2弾

ダウンロードコンテンツ第2弾として配信されたエンブレムセットは、『アーマード・コア フォーアンサー』以前の作品で登場した、懐かしのエンブレムで構成されている。

[エンブレムセット4]

アーマード・コア



ナインボール



ヴァルキュリアC


スレッジハンマー

アーマード・コア2


レオスクライン(フライトナーズ)

アーマード・コア3



DOVE実働部隊

アーマード・コア プロジェクトファンタズマ



スティンガー



コーラルスター


デンジャーマイン

アーマード・コア ネクサス


ジノーヴィー

アーマード・コア ナインブレイカー


NBナインボール

アーマード・コア ネクサス／アーマード・コア ラストレイヴン


ジャック・O


エヴァンジェ


烏大老

アーマード・コア ラストレイヴン


ンジャムジ


ライウン


プリンシパル


トロット・S・スパー


ゴールディー・ゴードン


リム・ファイアー


ジナイーダ

個人の機体に付けられるエンブレム。シリーズ屈指の人気を誇るハスラー・ワンのAC「ナインボール」のほか、地雷伍長の「デンジャーマイン」のエンブレムなど、ファンの心をくすぐるラインナップ。

[チームエンブレムセット4]

アーマード・コア



Raven's Nest


murakumo millennium



Chrome



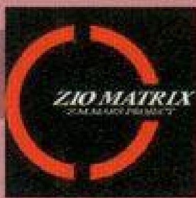
Struggle


X

アーマード・コア2



ナーヴズコンコード



ZIO MATRIX



EMERAUDE



BALENA


LCC

アーマード・コア3



GLOBAL CORTEX



CREST Industrial



MIRAGE

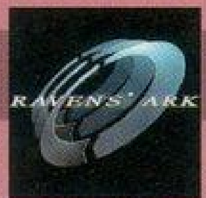


KISARAGI



DOVE

アーマード・コア ネクサス



RAVEN'S ARK



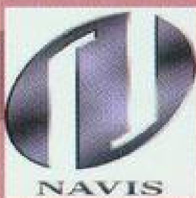
CREST Industrial



MIRAGE



KISARAGI



NAVIS

アーマード・コア ラストレイヴン


アライアンス



バーテックス

過去の『アーマード・コア』シリーズに登場した企業のロゴマークが揃う。キラサギやミラージュといった複数の作品に登場している企業のエンブレムもあるが、作品によってデザインが異なる点に注目したい。

CG MOVIE

CGムービー

戦場の臨場感にあふれるオープニングムービーのメイキング画像と、CGムービー等で使用されたメカのモデリング過程を紹介。細部まで行き届いた、制作スタッフのこだわりと意気込みを感じてほしい。

ムービーメイキング Movie Making



SCENE 1. 00:42:00

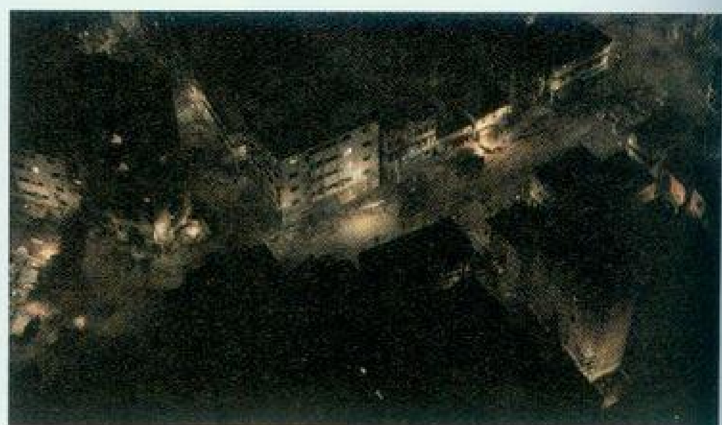
オープニングムービーはタンク型ACの運送場面からスタート。緻密な建造物の描写と計算し尽くされたカメラワークで、戦場と化した夜の街を演出している。





SCENE 2. 00:46:73

ヘリから切り離されたACが市街地を進むシーン。点在する戦車や散乱した瓦礫が戦場の臨場感を生む。メイキング画像にはACの進路を示す赤いラインが。





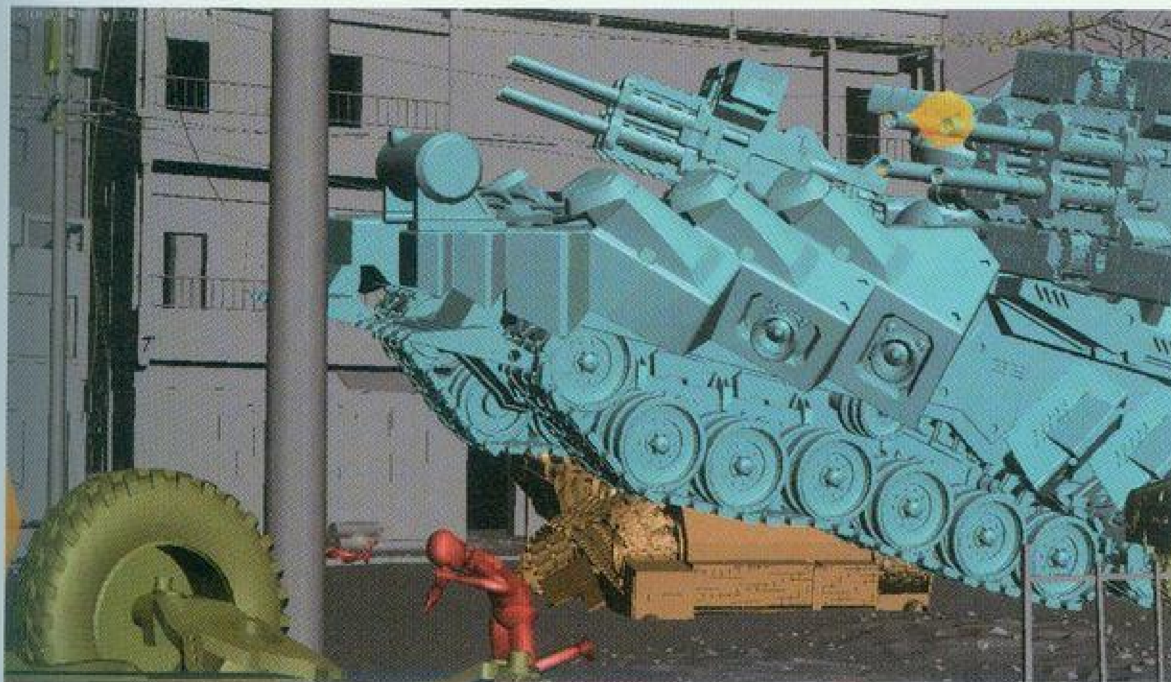
SCENE 3. 00:47:48

大通りを進撃するAC。タンク型ならではの形状と、所持する武器がはっきりと確認できるシーンだ。大破した車両と隆起する地面の描き込みにも注目したい。



SCENE 4. 00:54:00

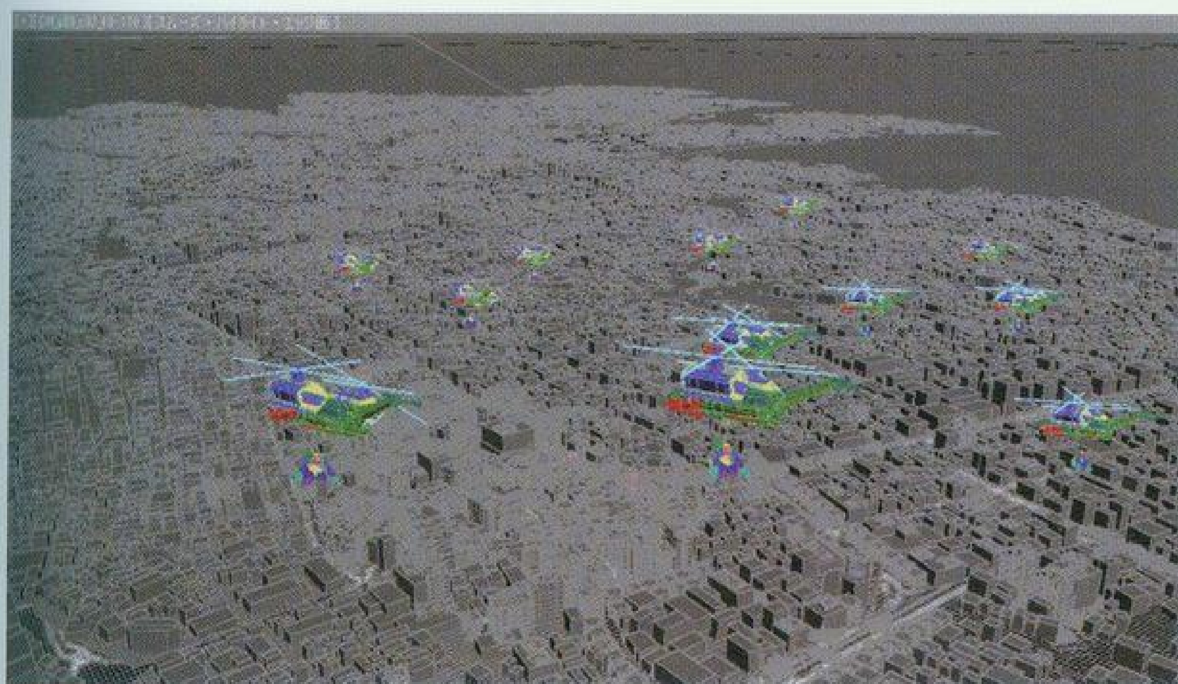
戦車に乗り上げるACと、その場に居合わせ反射的に逃げ出す兵士たち。人間の無力さを残酷に突きつけるこのシーンは、恐怖をも感じさせる圧巻の仕上がり。





SCENE 5. 01:00:81

ACを係留した無数の大型ヘリが夜の戦場へと向かうシーン。眼前に広がる大地から立ち上がる炎と煙は、凄惨な紛争の場面を思い起こさせる。





SCENE 6. 01:02:32

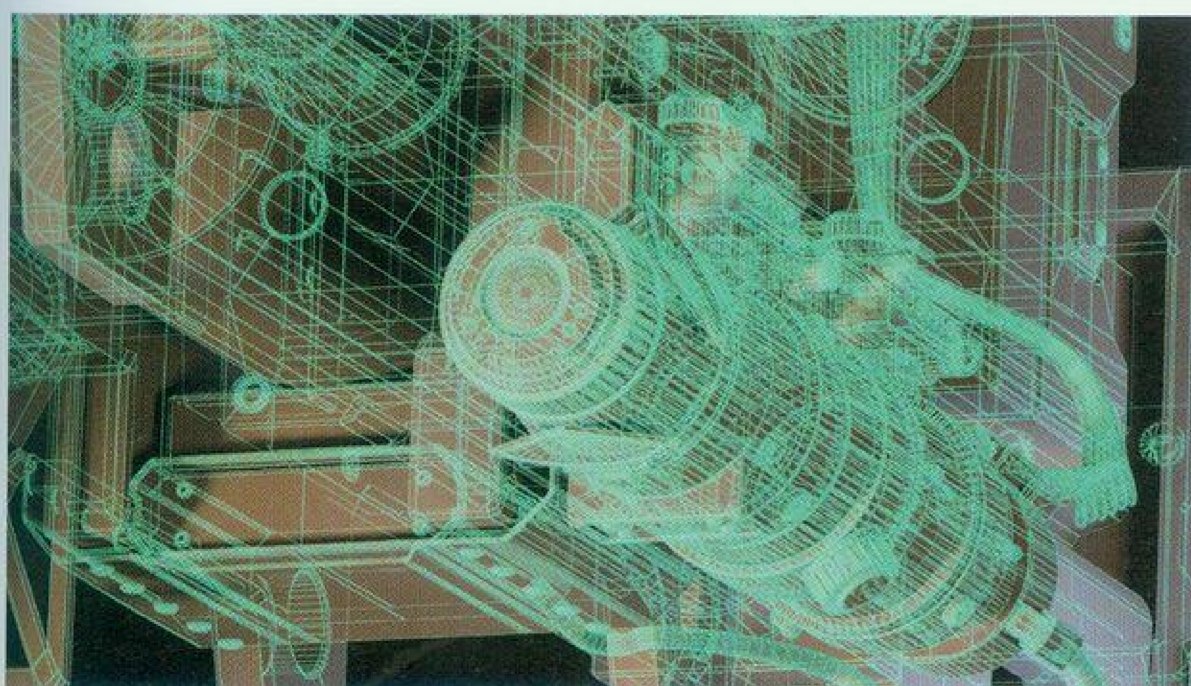
大破した車の陰に隠れて攻撃をやり過ごす兵士。着弾により飛び散る瓦礫まで精細に再現されており、本物の戦争さながらのリアルさを生み出している。





SCENE 7. 01:06:90

スナイパーライフルのスコープが調整されるシーン。土台となるCGの上に細かい部品を重ね合わせていくことで、圧倒的なリアリティを生み出している。



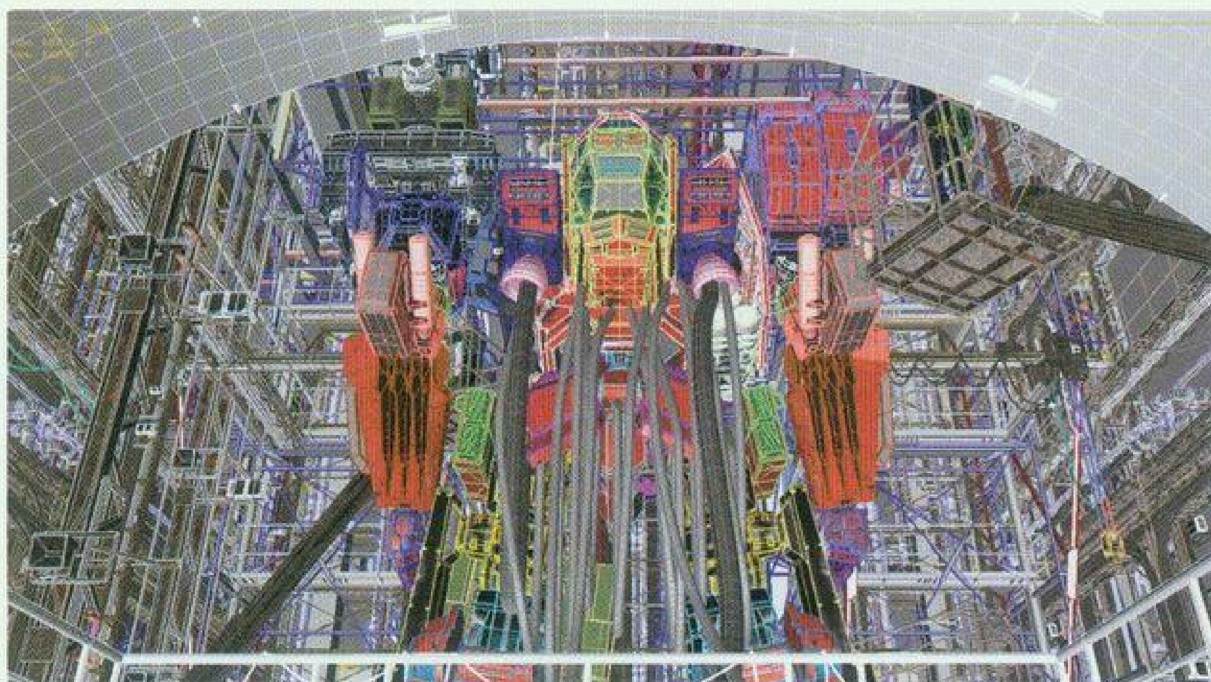




SCENE 8. 01:41:23

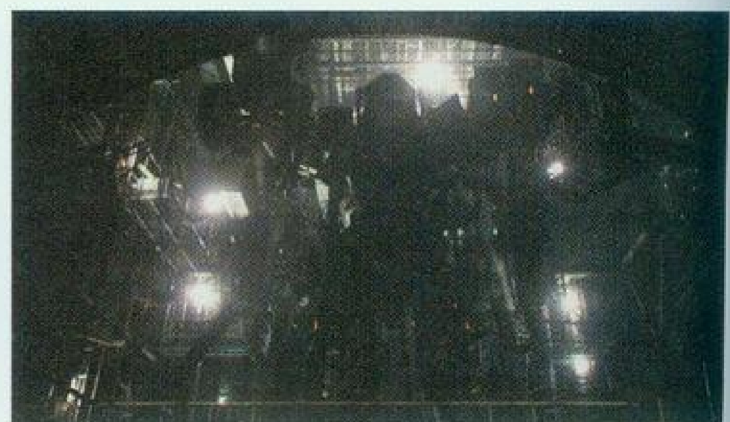
汚染地域で発見したACを調査するミグラントの様子。ACのコアと頭部、脚部が精細に表現されている。調査を行う人物の描写も一級品。





SCENE 9. 02:09:35

ガレージ内でのACの整備シーン。見上げるように映し出すカメラワークと背後から当てられた照明が、ACの重厚感を感じさせるのに一役買っている。



▶▶ オープニングムービー開発秘話

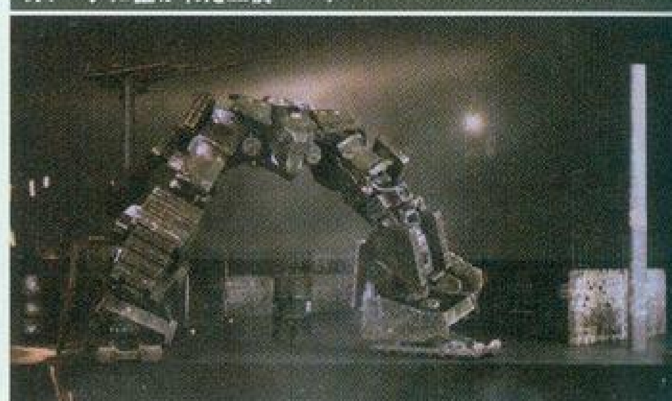
『アーマード・コア5』というタイトル名から『アーマード・コアV』になり、ゲームコンセプトが変更される過程で、本作のオープニングムービーも一から作り直すほどの大幅な構成変更がされた。戦争の臨場感をより強く描き出すというコンセプトのもと、ACが人間的なものではなく、兵器としてのイメージを強く感じてもらえるようにムービーを再構成したのだ。

ACが銃撃を腕部で防ぐシーン



▲構成変更に伴った未使用カット。テストとして上半身のみ作られている。

ガレージに置かれた二脚パーツ



▲制作段階の二脚。実際のオープニングはタンクが多く登場している。

ブーストドライブでの移動シーン



▲壁を蹴ってジャンプを行う、二脚型ACの姿。ブーストドライブは『ACV』の新要素であるため、当初はムービーにも登場する予定だったが、兵器らしさを押し出すため未採用となった。

23

頭部、脚部が



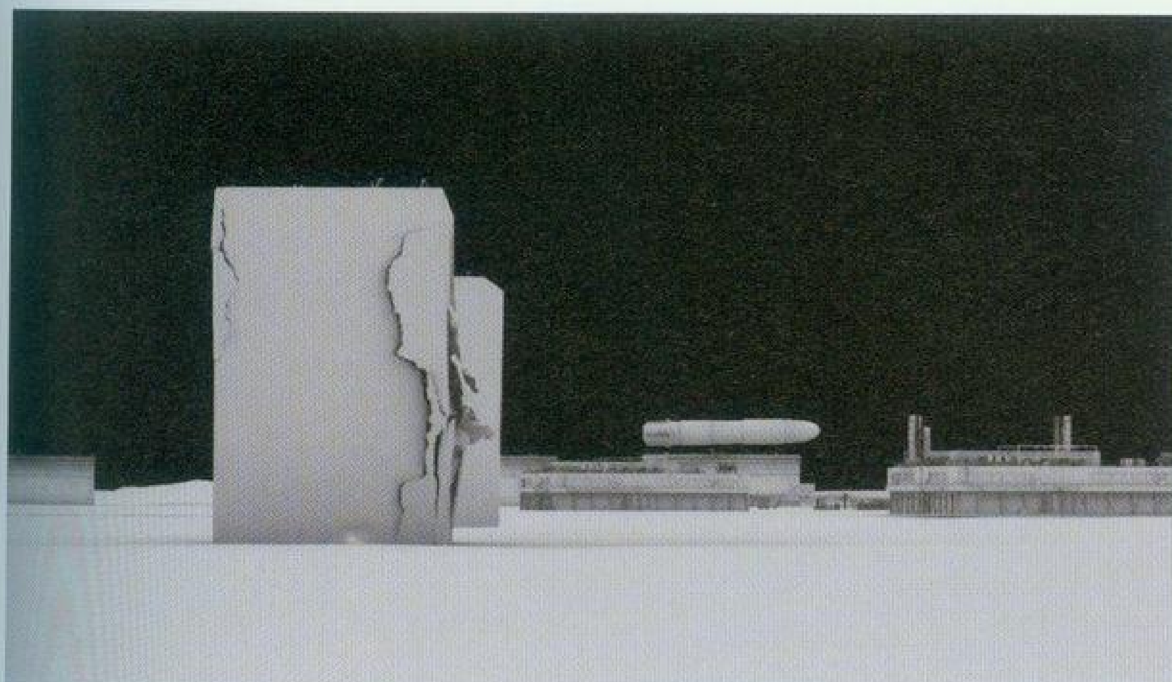
35

クと背後か





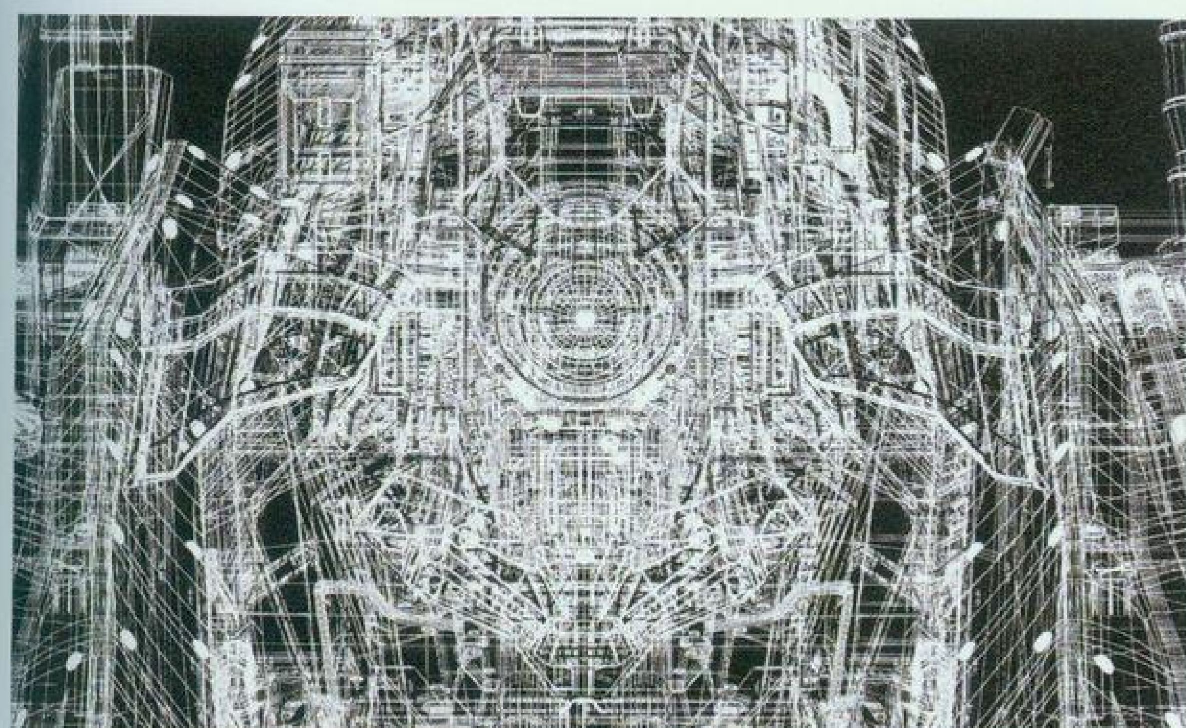




SCENE 10. 02:09:88

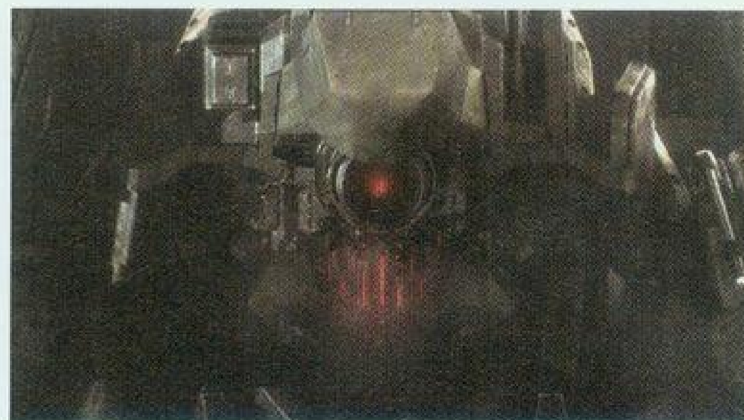
メイキング画像のように、まずはミサイルの弾道や実験用のターゲットの動きをフィックス。その後、発射時の爆風や爆発といった演出を施してCGが完成する。





SCENE 11. 02:13:34

ACの頭部内にあるカメラのギミックが動くシーン。無数のワイヤーフレームが確認できるが、これがACにリアルな兵器としての質感を持たせている。







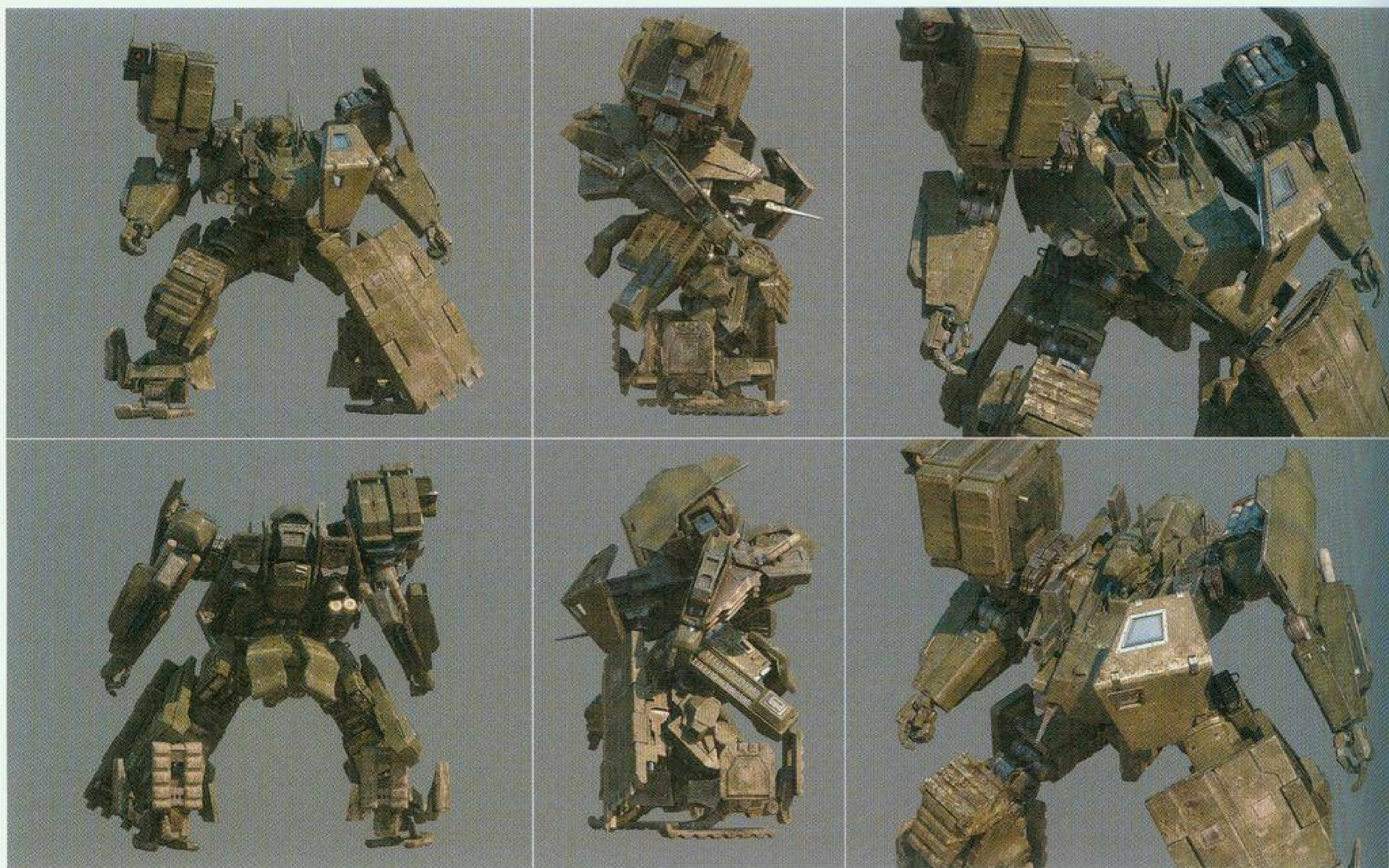
SCENE 12. 02:18:01

兵士が発射した弾丸の薬莢が水たまりに激しく落下するシーン。細かく計算された水しぶきで薬莢の重量感を表現。



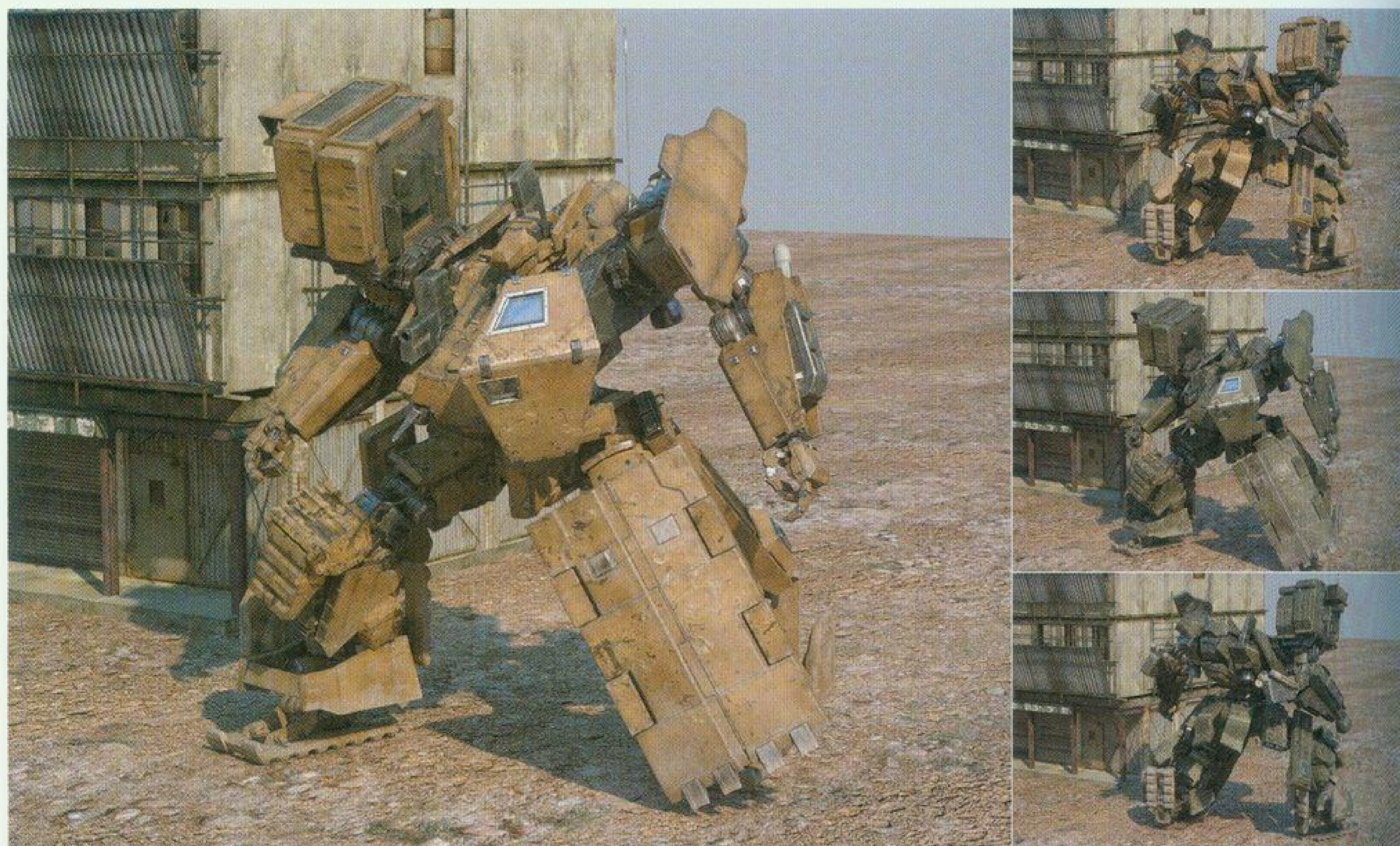
モデル制作過程CG Model Production Process CG

▶AC（背景なし）



ACのモデリング画像。真横から見るといかにも鉄の塊といったフォルムになっており、兵器としての重厚感やリアリティが表現されている。

▶AC（背景あり）

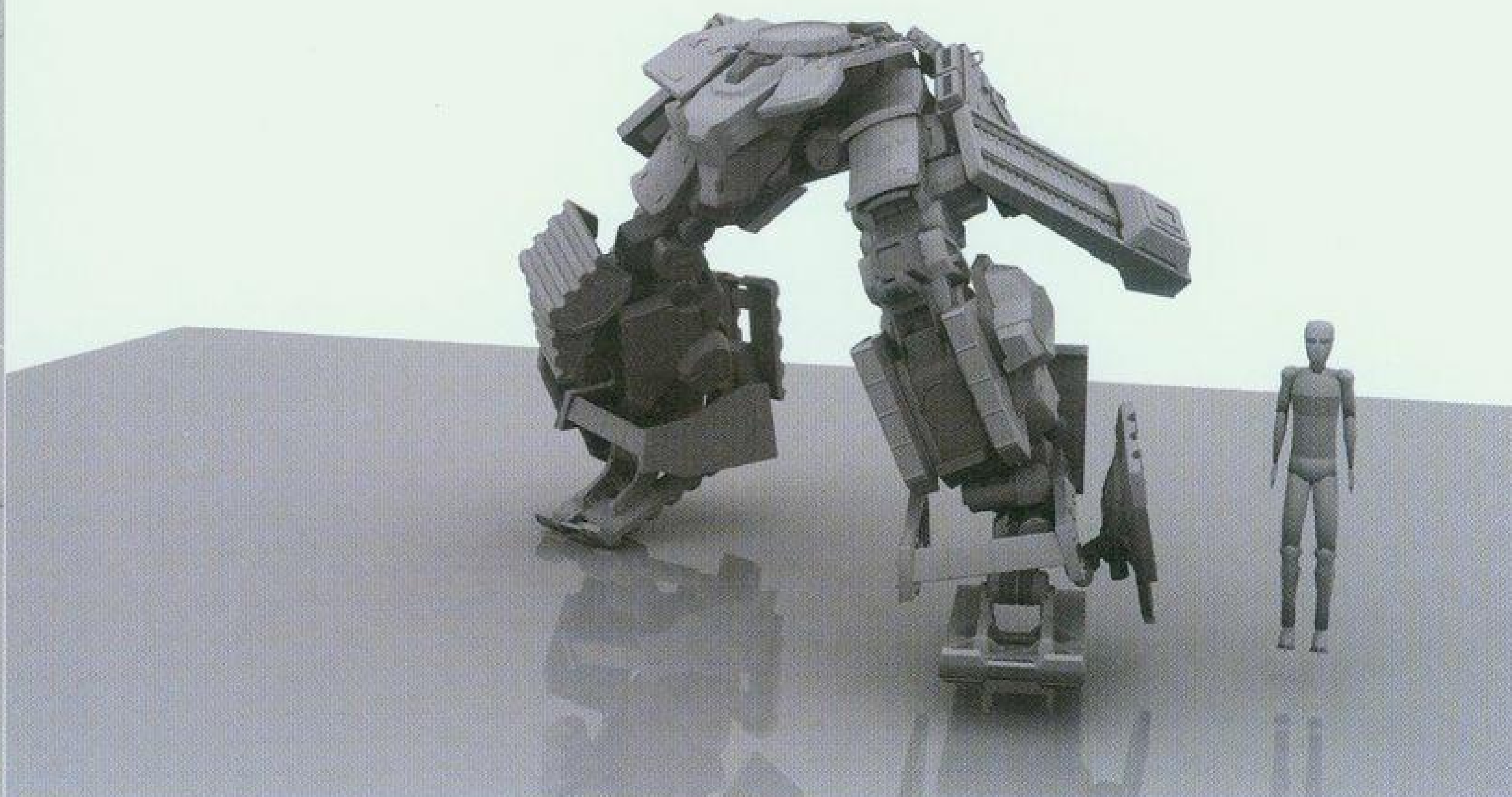


背景とACを重ね合わせた状態でのテストシーン。ACのカラーリングも変更してさまざまなテストを行っている。この時点では映像的な効果は入っていないが、クオリティの高さは十分に伝わってくる。

▶パーツ・テストケース

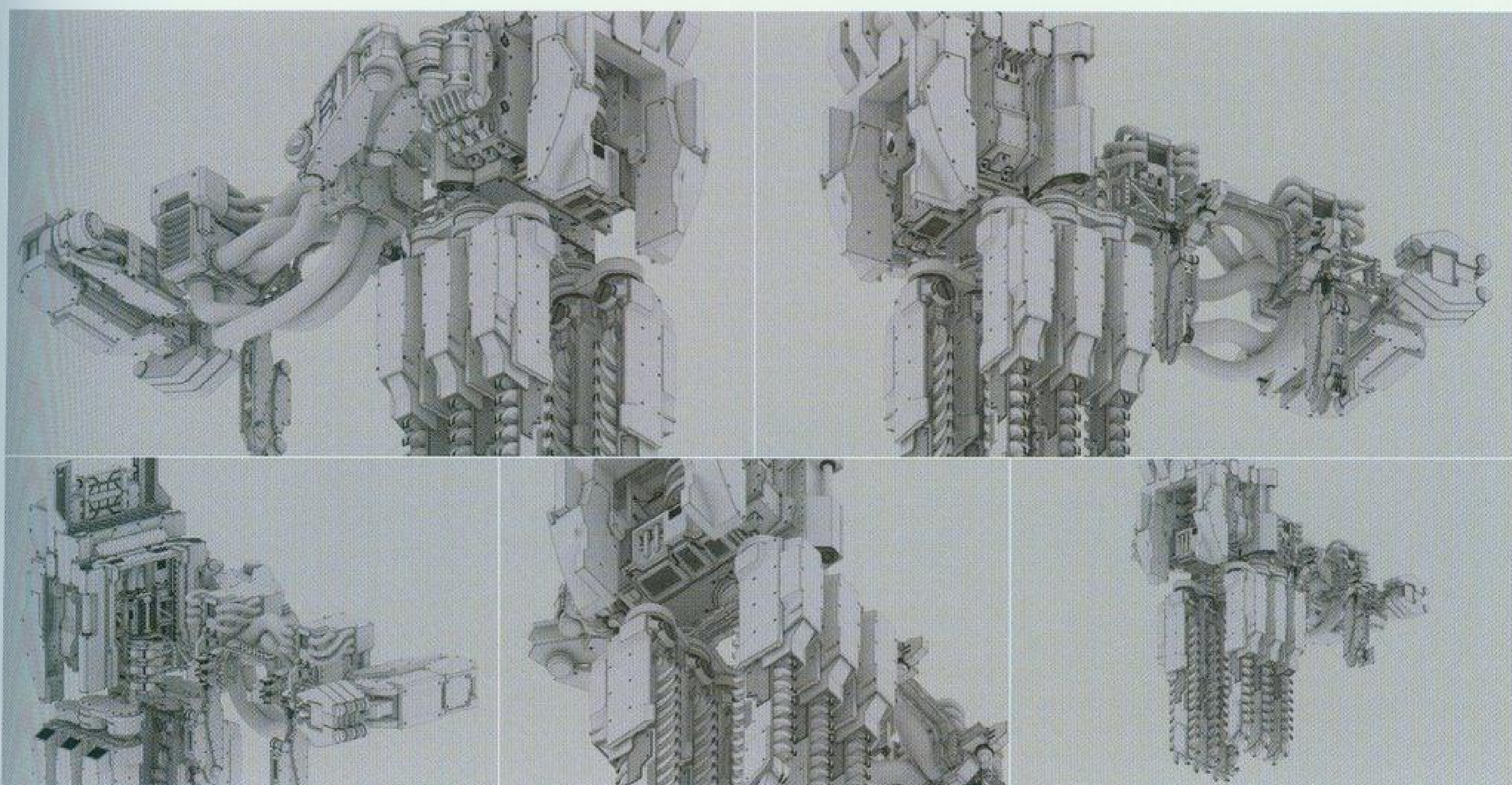




ACのパーツのモデリング途中の画像。色彩はまだ入っておらず人体との比較画像など、さまざまなテストをしていたようだ。右上のACは、オープニングムービーの夜戦シーンで登場している。

▶オーバードウェポン



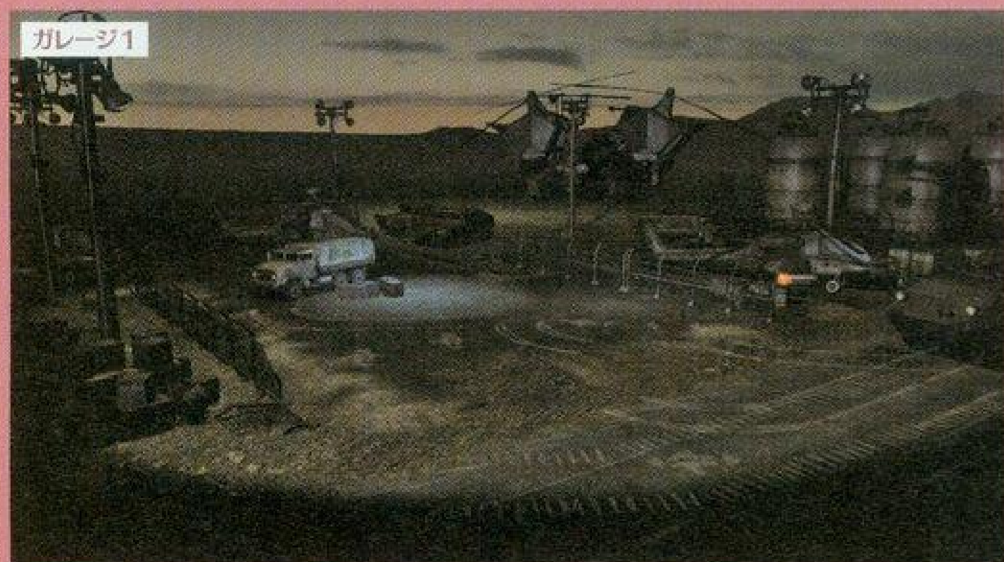
オーバードウェポン制作段階のCG。ACに装着するためのフックや駆動機構などが細部に渡って作り込まれている。むき出しのケーブル類は、改造武器であるオーバードウェポンの無骨さを物語っている。

Garage

ガレージ

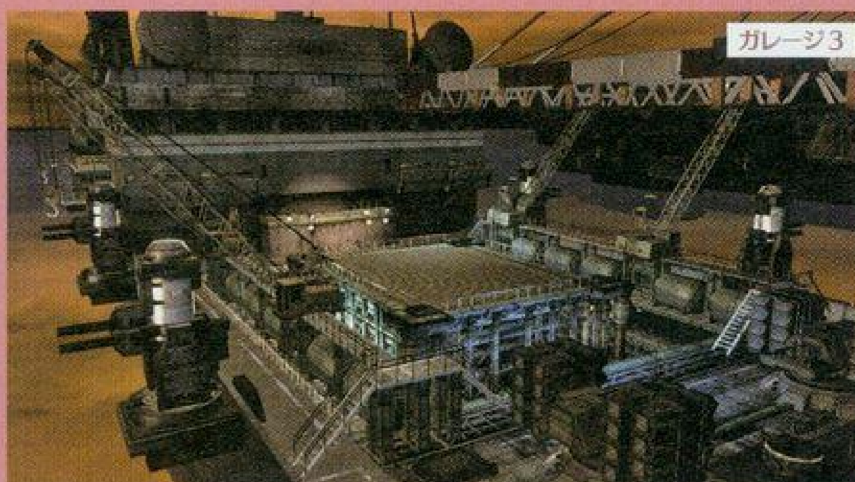
Sidelight

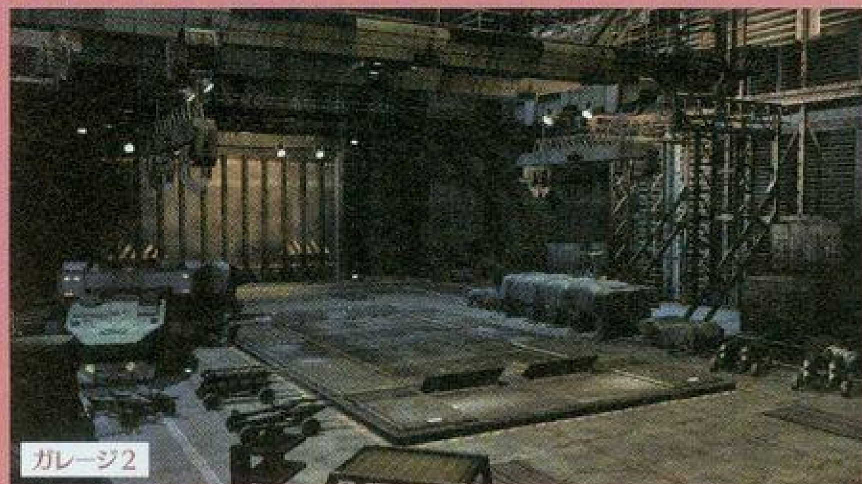
ACのアセンブルに徹底的にこだわりたいユーザーも満足の、ガレージ自体のカスタマイズ。砂漠以降のガレージはすべてダウンロードコンテンツとなっており、宇宙の格納庫やプラモデルの作業台のような一風変わったデザインを楽しめる。

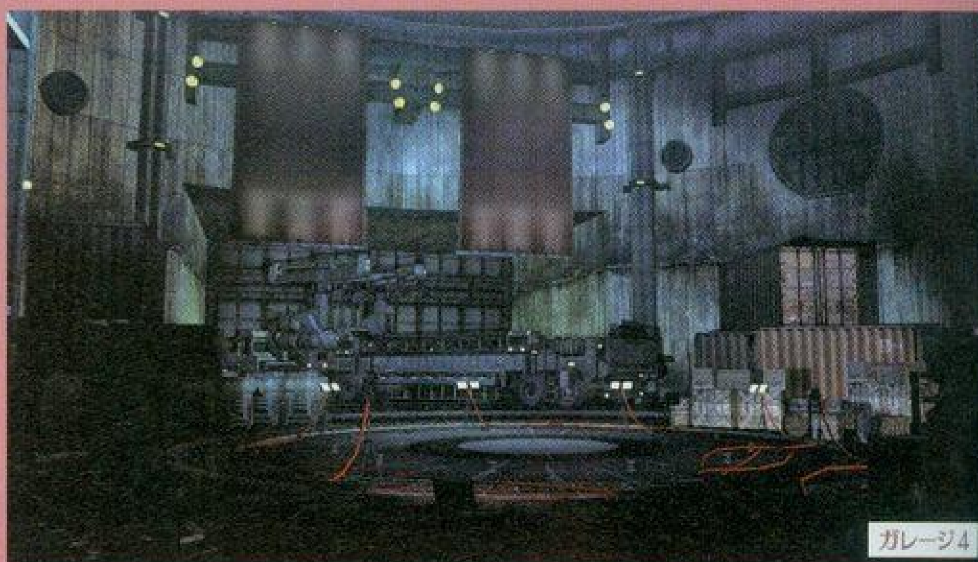

ガレージ1

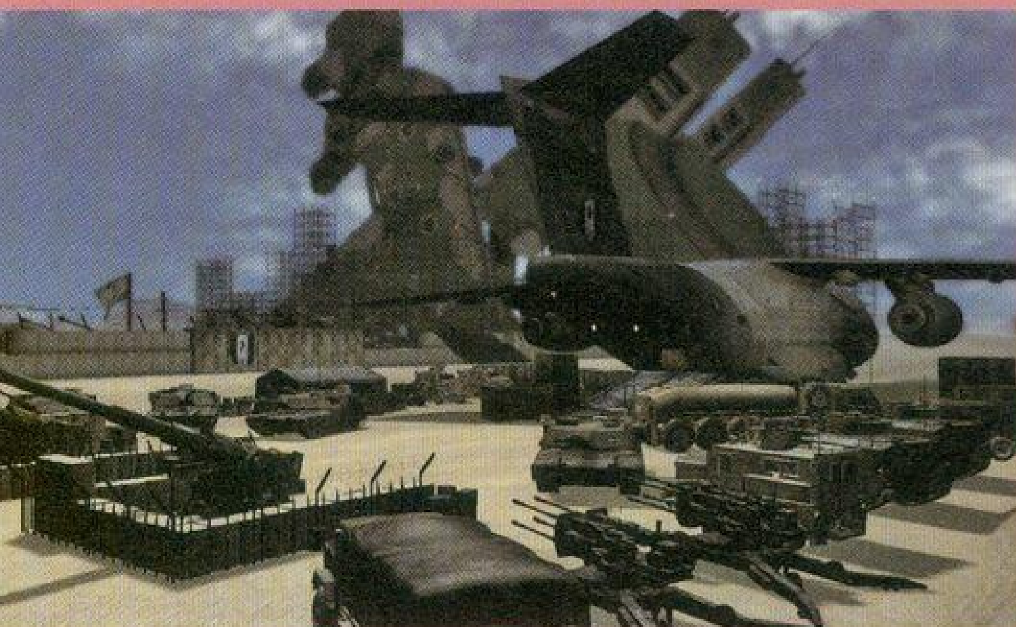
ガレージ1～4

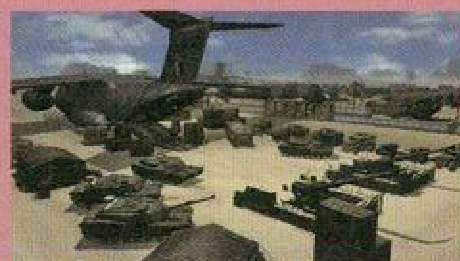
ゲーム中の通貨Auで購入できるガレージは全部で4種。それぞれ格納庫、屋外、海上プラント、地下道をイメージしたものとなっている。


ガレージ3


ガレージ2


ガレージ4



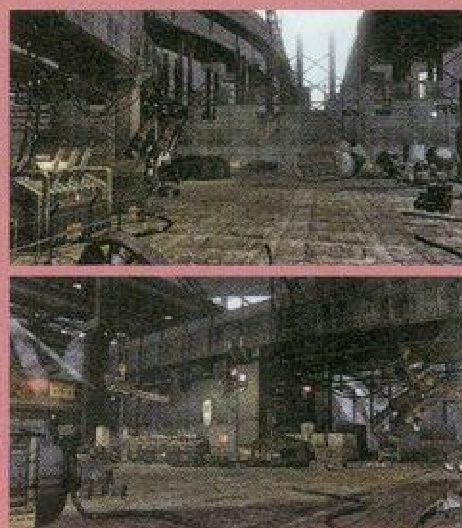


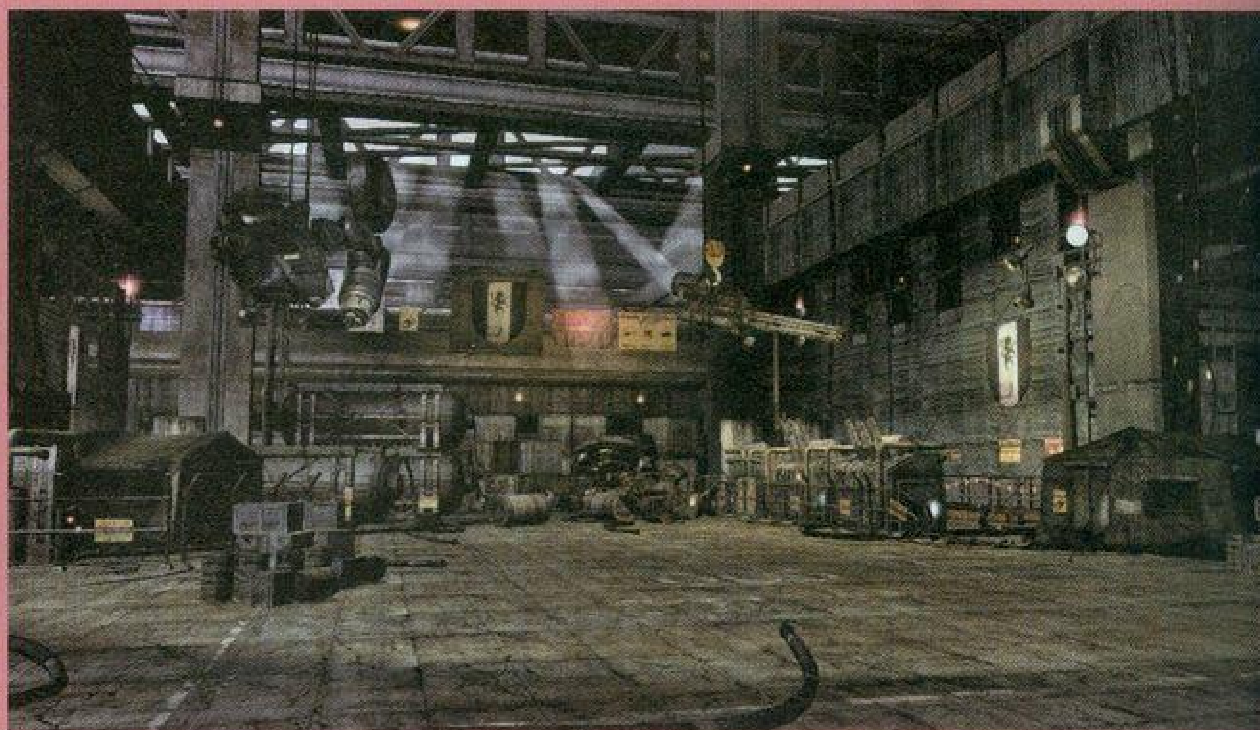
砂漠

ダウンロードコンテンツ第2弾で配信された、砂漠野営バージョン。数々の兵器のほか、奥には倒れたL.L.Lの姿がある。

高架下

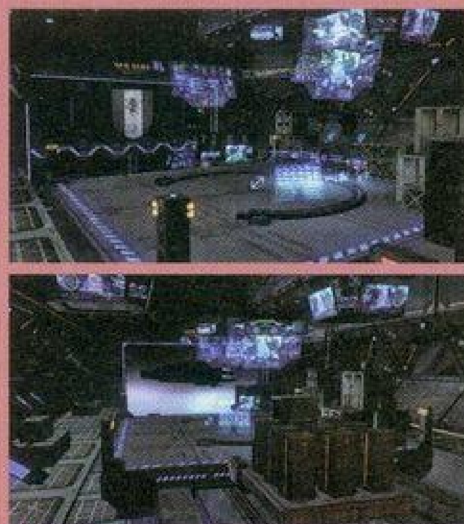
ダウンロードコンテンツ第2弾で配信された、高架下バージョン。内部にはクレーンで吊された防衛型やガトリングガンがある。

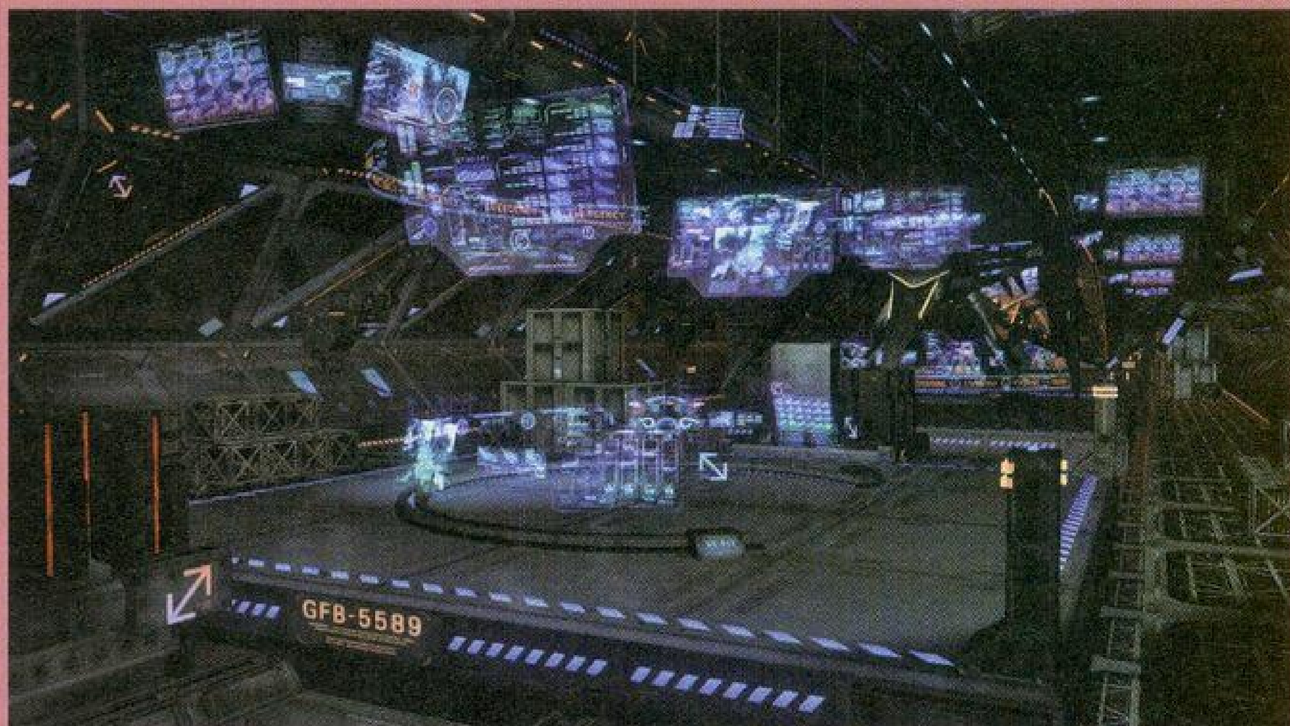




体のカ
ており、
める。

ジ4

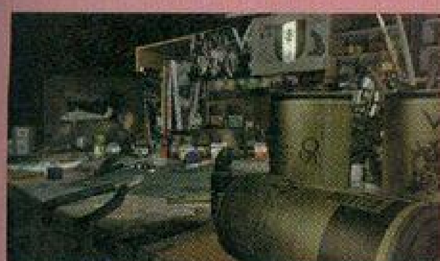




宇宙格納庫

空中にコンソールが表示されるなど、近未来的な雰囲気のガレージ。ダウンロードコンテンツの第3弾として配信された。



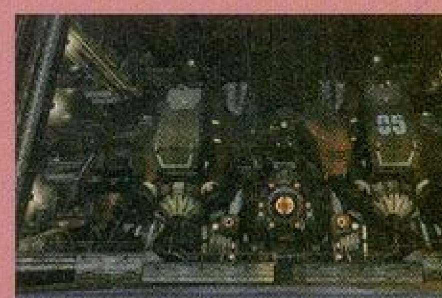


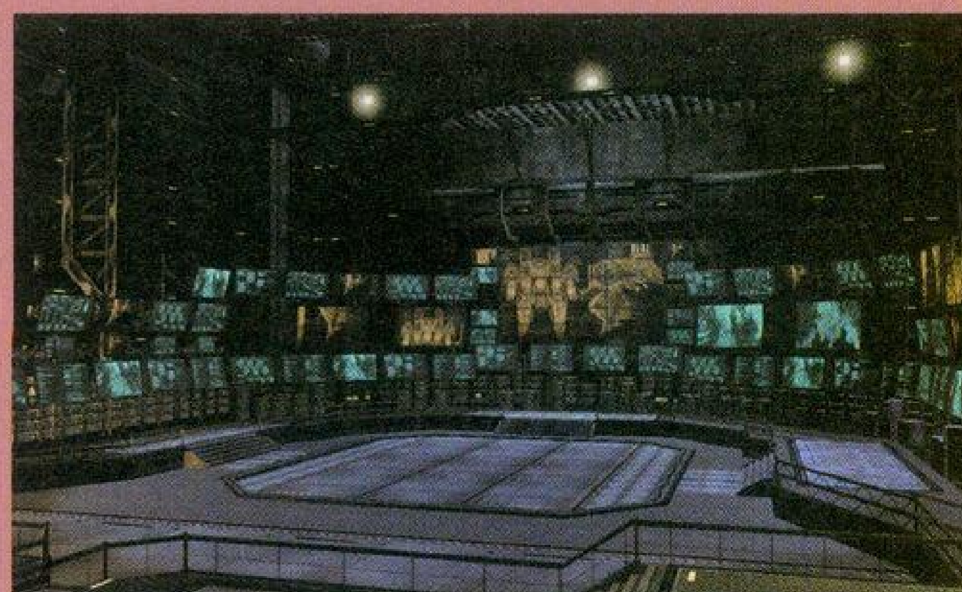
ホビーキット

プラモデルやガレージキットなどの組み立てに使う作業台がモチーフ。このガレージを使えばACがプラモデルのように見える?

エクストラ

数多のモニタが配置されたガレージ。作業場の背後には、整備中であると思われる巨大兵器TypeD No.5の姿がある。







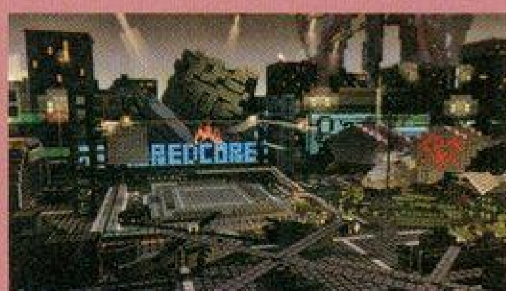
20世紀大戦

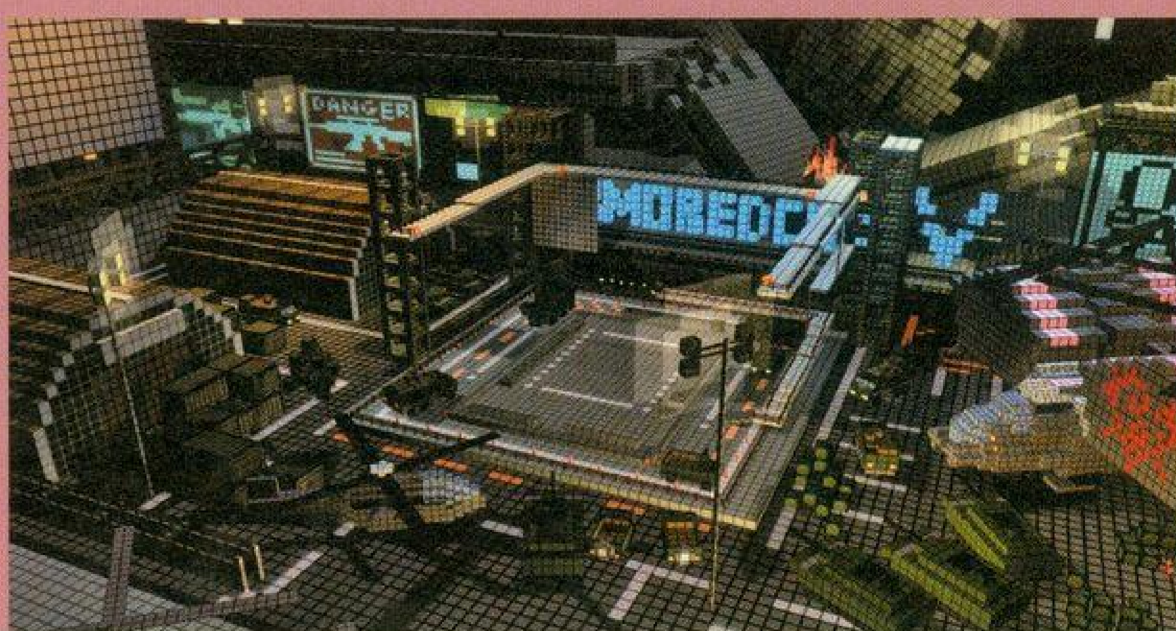
20世紀に起きた世界大戦の戦場がモチーフ。周囲の建物は破壊し尽くされており、レトロな形状の戦車や爆撃機の姿が見える。



8bit

8bitのゲーム機風のドット絵で、シティを再現。荒れ果てた街の様子やL.L.Lなど、全てがドット絵ならではの味わい深さ。





▶ PARTS DESIGN

パーツデザイン

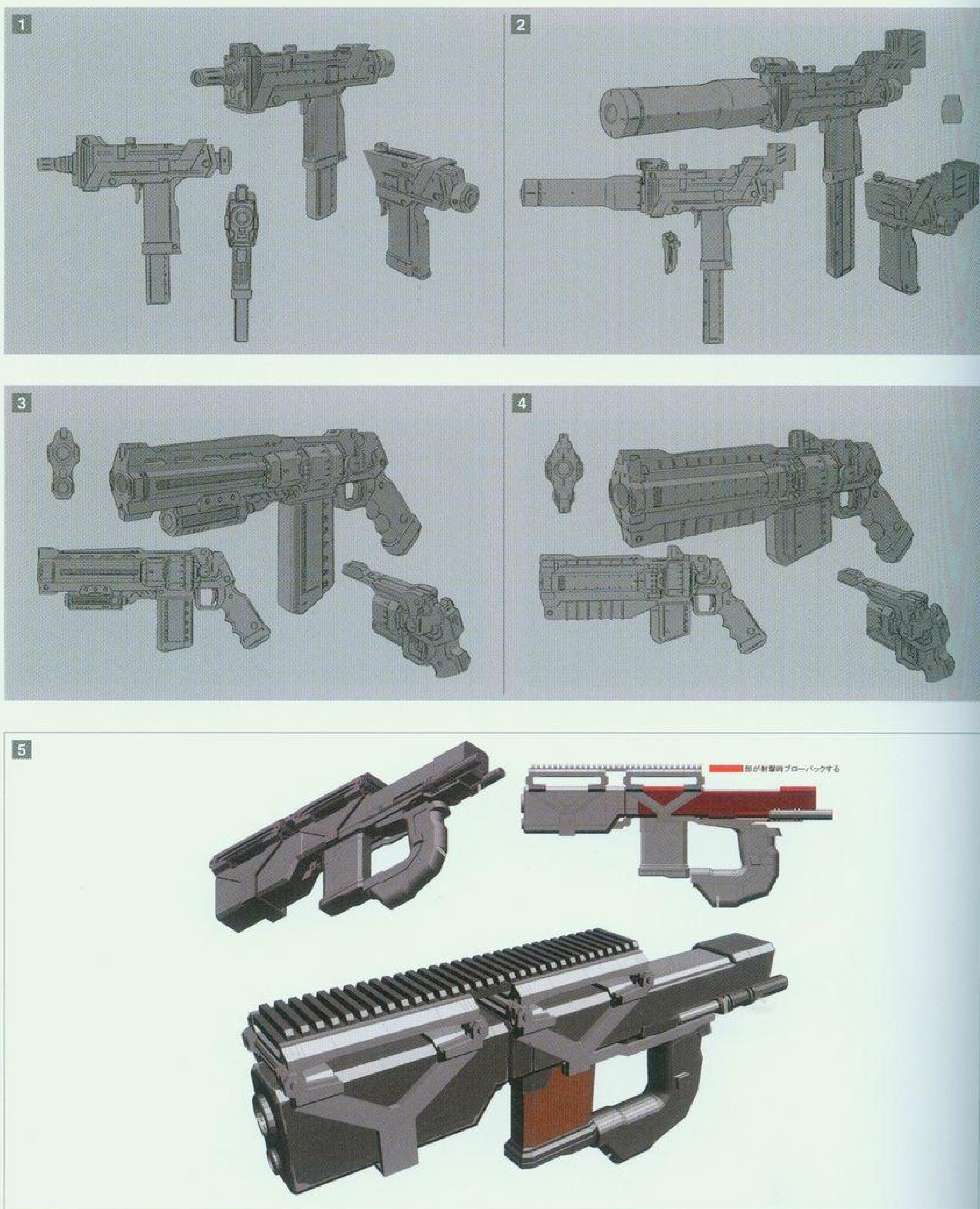
門外不出の武器・パーツの設定画をデザイナーコメントと共に掲載。『アーマード・コアV』の荒廃した世界観に寄り添ったデザインは、その兵器が現実に存在するような重厚感を生み出すことに成功している。

腕部武器 Arm Unit

▶ハンドガン

1 UHG-22
2 UHG-22/A PROVO
3 GINESTRA BHG16
4 SOPHORA BHG16-2
5 OXEYE HG25

マシンピストルのようなデザインが施された1と2は、連射力の高さを物語る。オートマチックタイプの5には銃身上部にマウントバレルレイルを搭載。これは、スコープなどを増設するためのパーツだ。



Designer's Comment

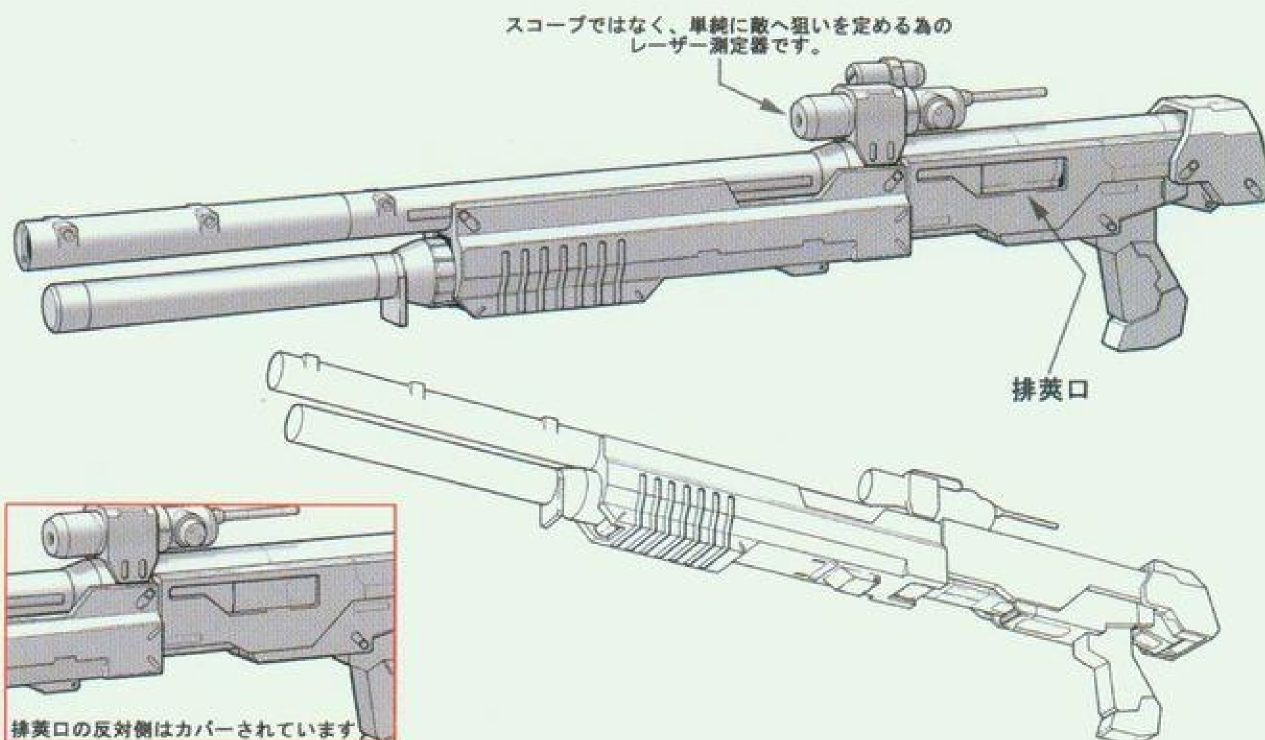
武器はパラメータ的な特徴が先に決まっていて、その特徴からデザインを起こしています。実際の銃に派生形があるように、用途によって微妙に形が異なることを表現したいと思いました。KE、CE系はそういった派生モデルが多くなっています。

▶ショットガン

1 USG-11 ELMIRA
2 USG-11/H
3 KO-3K/NOCTUIDAE
4 KO-3K2
5 BERUFKRAUT SG54
6 ZINNIA SG54

スタンダートな形状の1と2。前者のみ、レーザーポイントで狙いを定める測定器が確認できる。3の銃身をそのままふたつに増やした4は、現実では見られないデザイン。

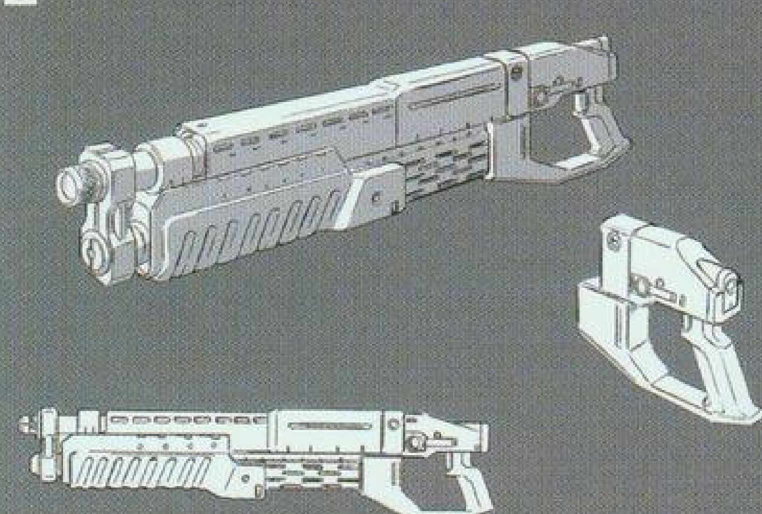
1



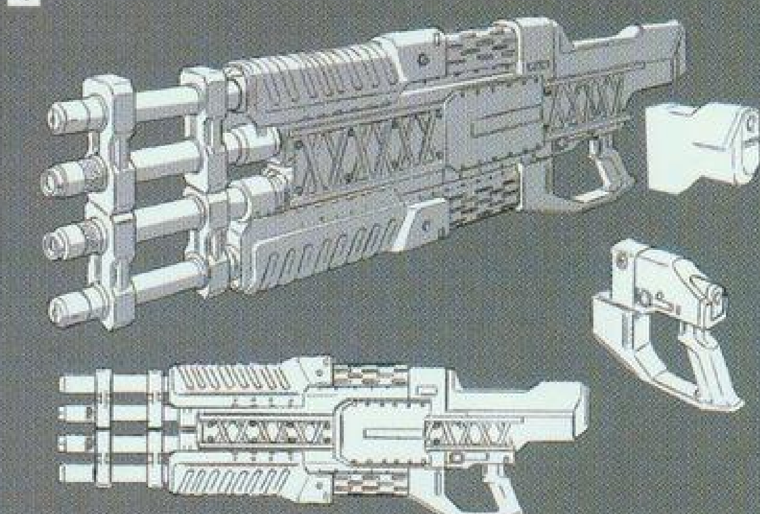
2



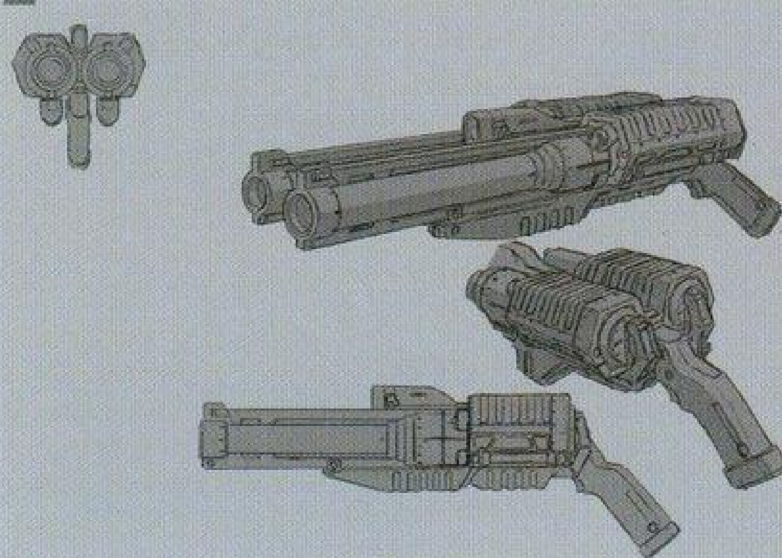
3



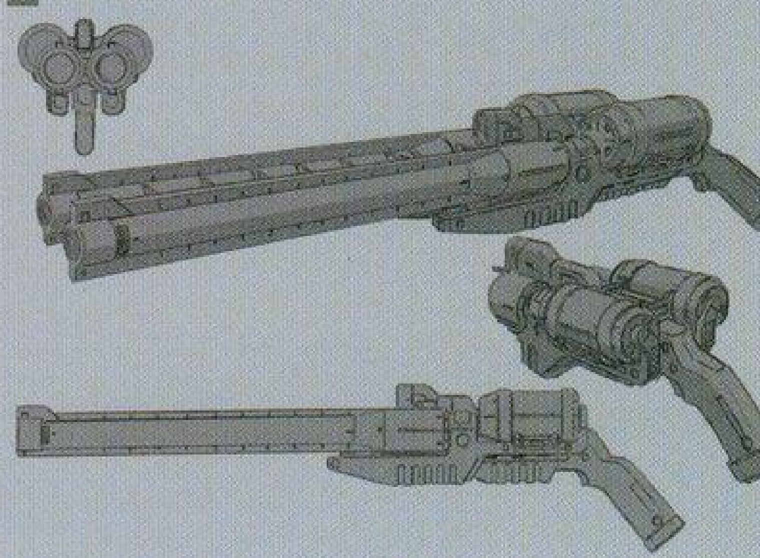
4



5



6



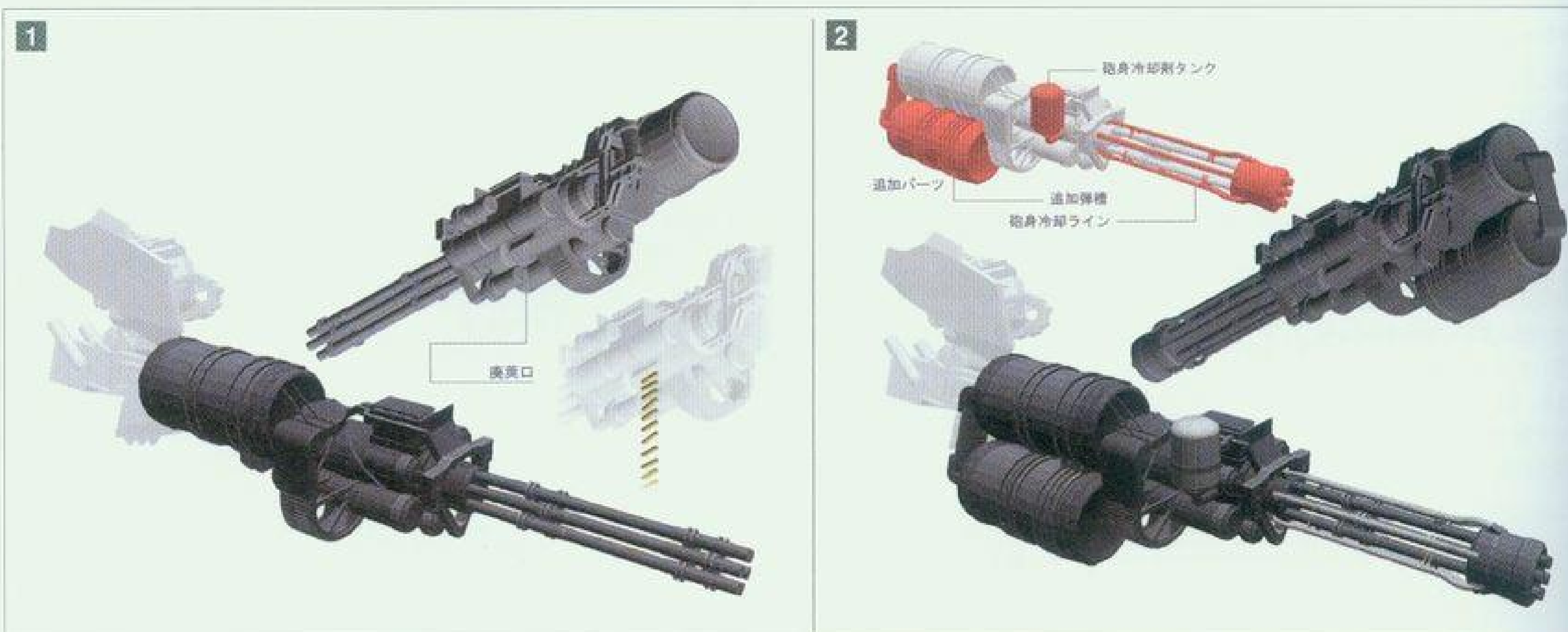
Designer's Comment

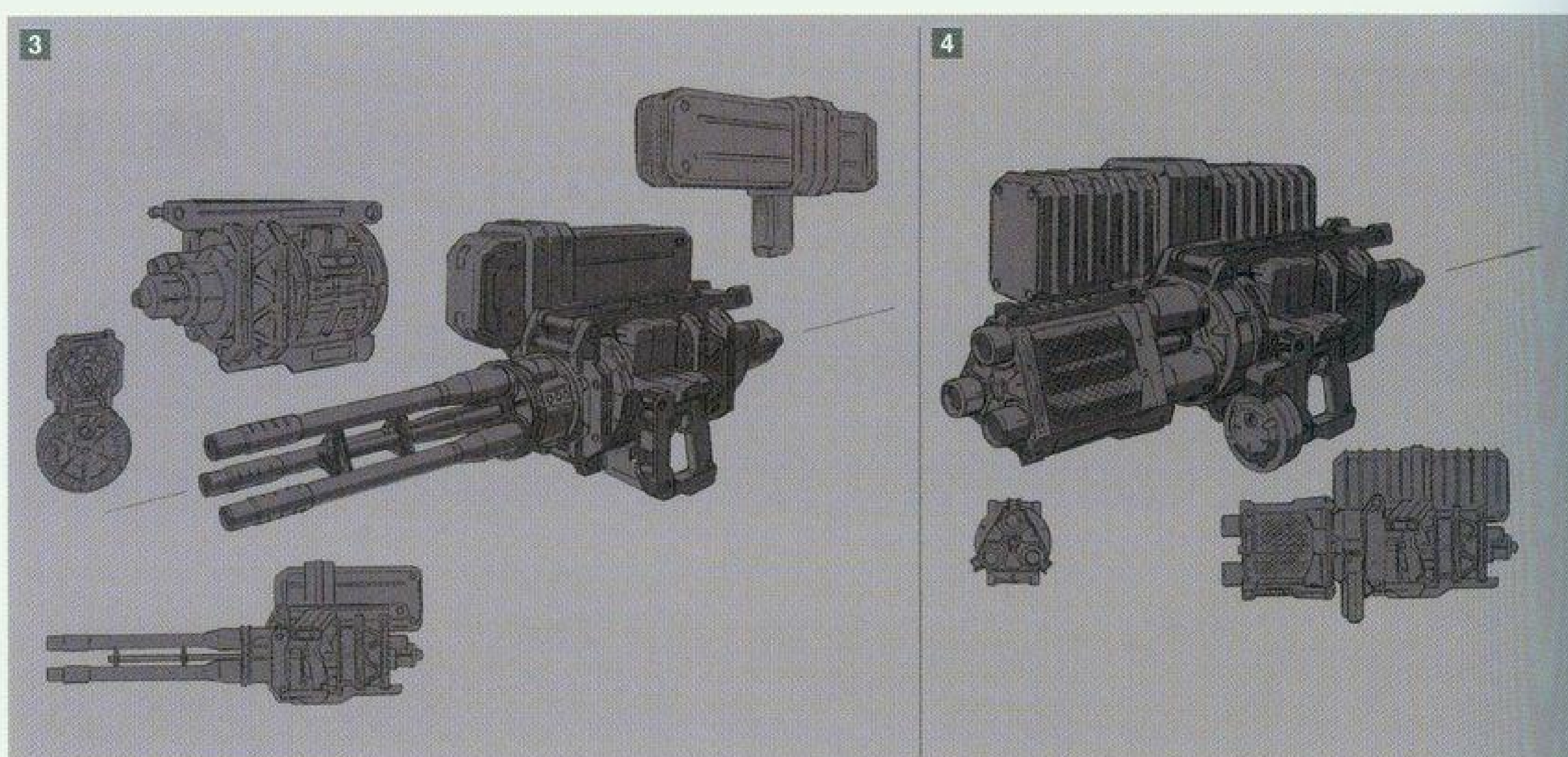
KO-3K2は、威力重視型というゲーム設定があったのですが、検討を重ねた結果、「銃自体をたくさん付ければ高威力になる」というコンセプトになりました。やや乱暴かもしれませんが、ゲームの世界観にはマッチしていると思います。

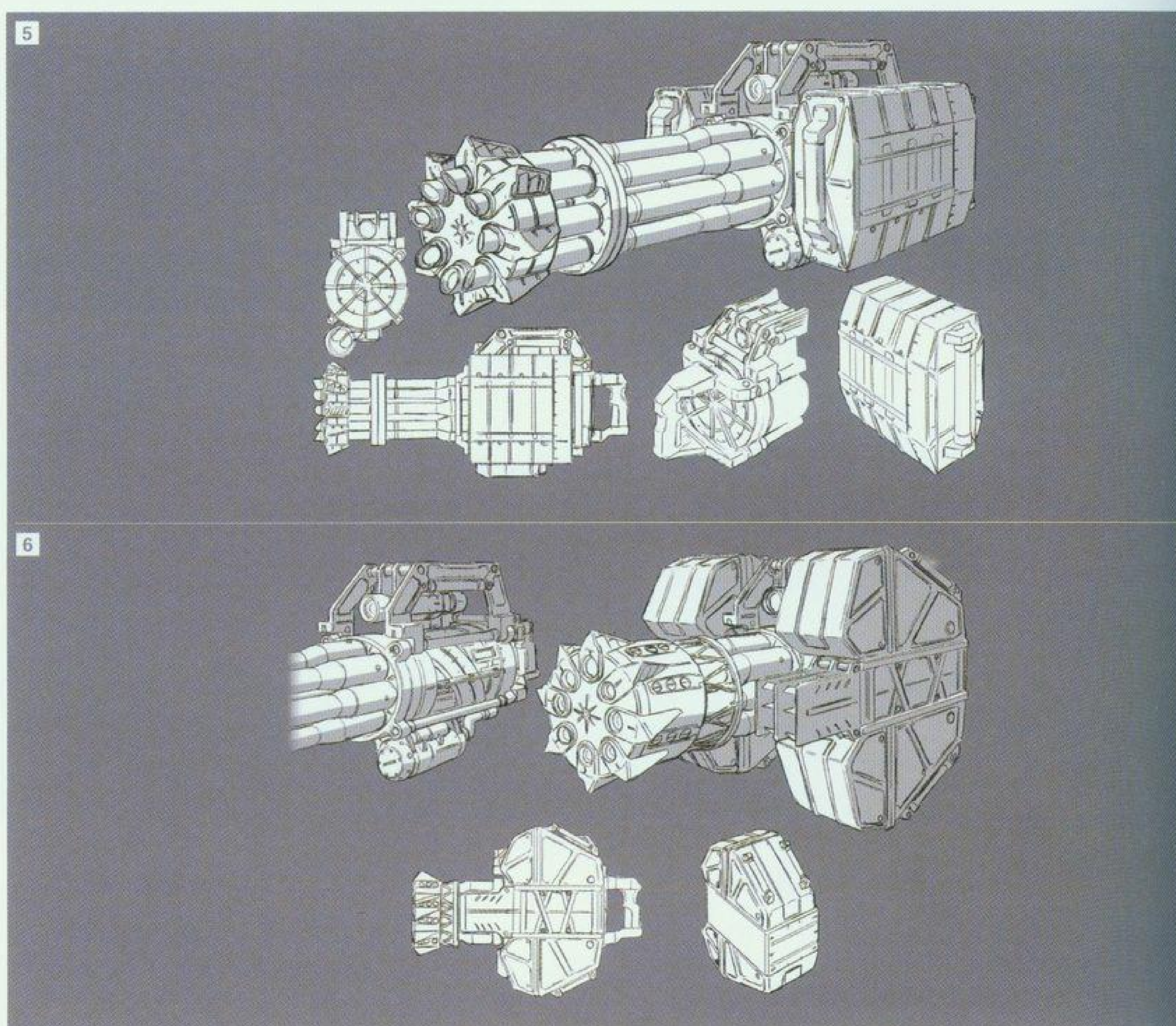
▶ガトリングガン

1 KO-5K3/LYCAENID
2 KO-5K4/ZAPYATOI
3 USG-23 GENEVA
4 USG-23/H
5 LOWENZAHN GT21
6 DISTEL GT22

2には砲身を冷却するためのタンクが装着されている。5と6のスパイク状の銃口は、格闘時に敵機を直接攻撃することを想定したものだ。







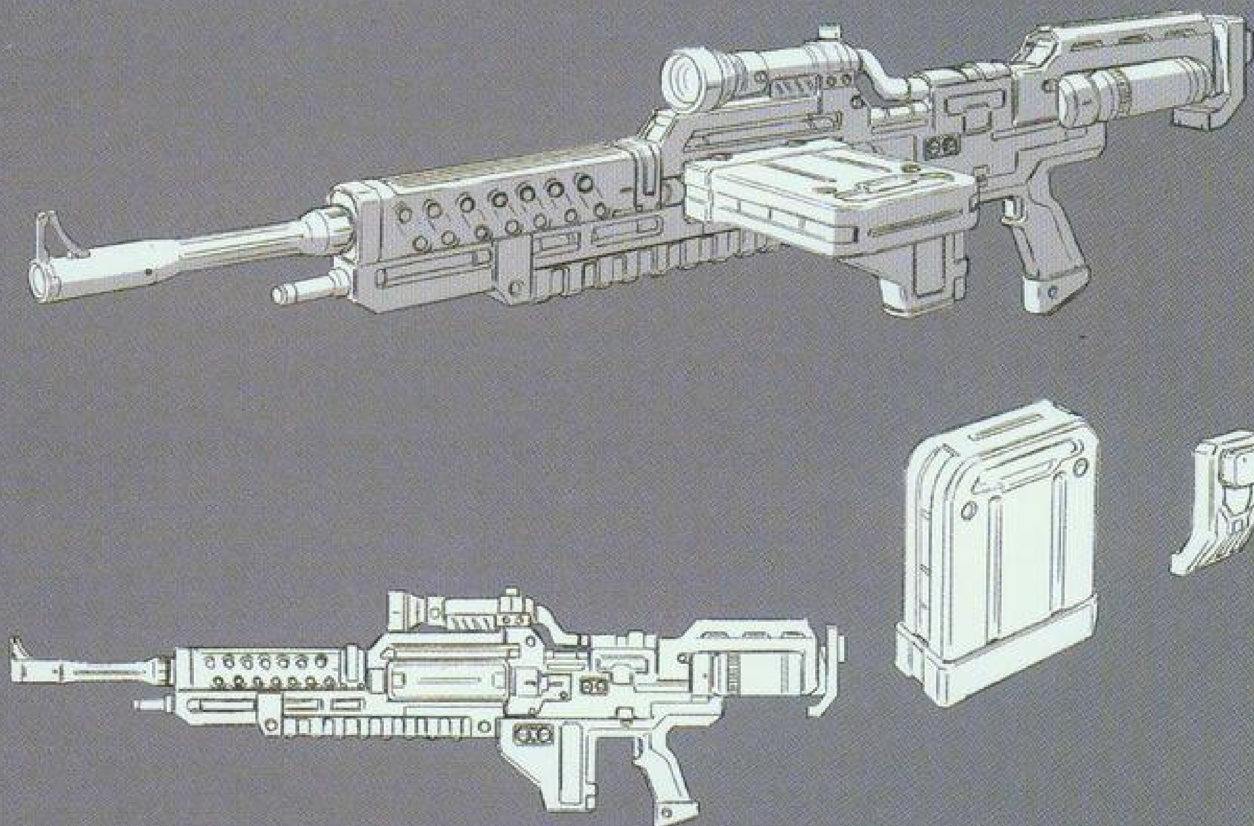
▶ライフル

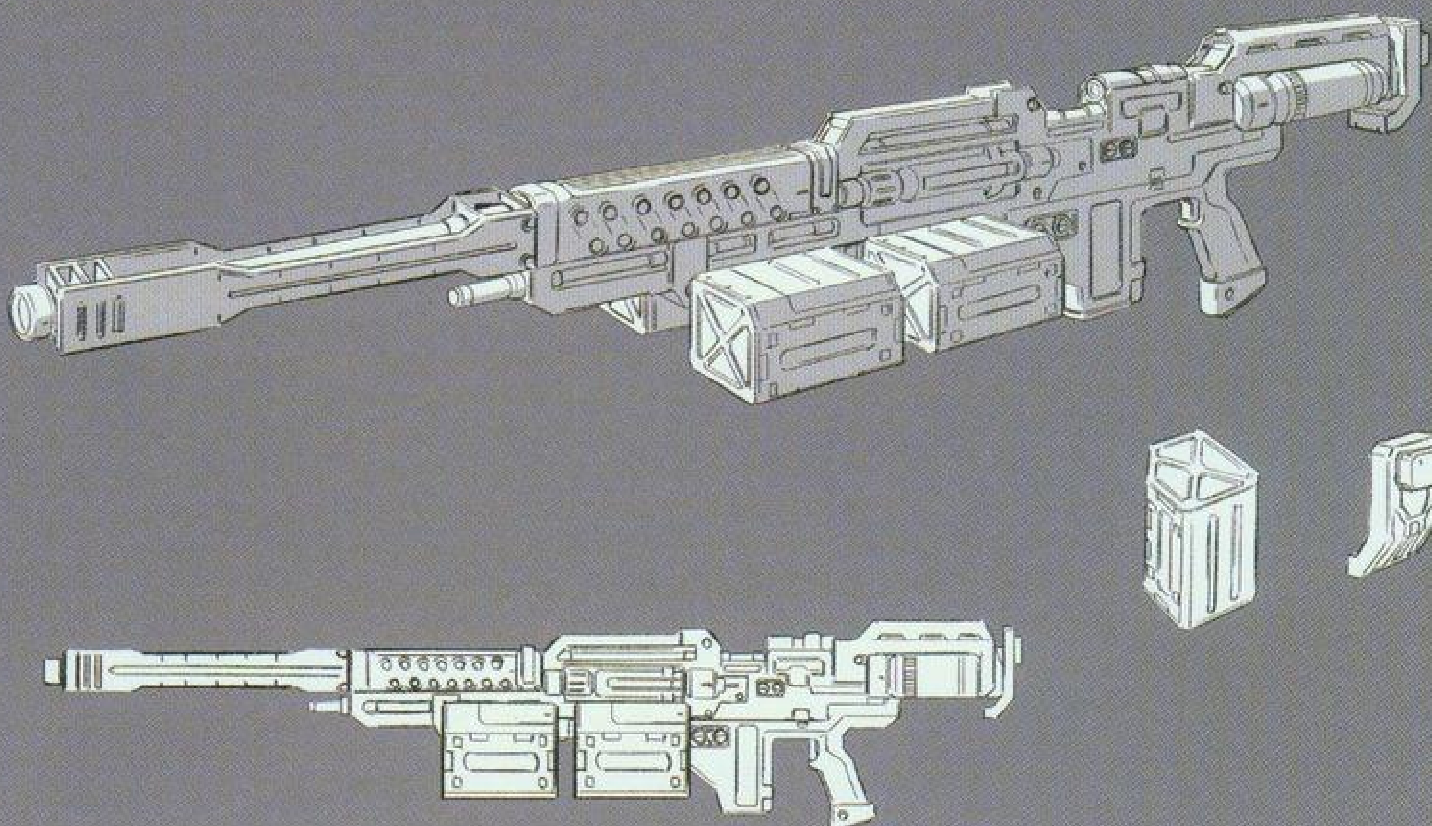
1 URF-15 VALDOSTA
2 URF-15/A JESUP
3 KO-2K
4 KO-2K2/SHERSHEN

現代兵器のアサルトライフルに近い形状。1には銃身下部にグレネード弾が装着されている。4は予備弾倉が銃身下部に4つも付けられており、抜群の装弾数を誇る。





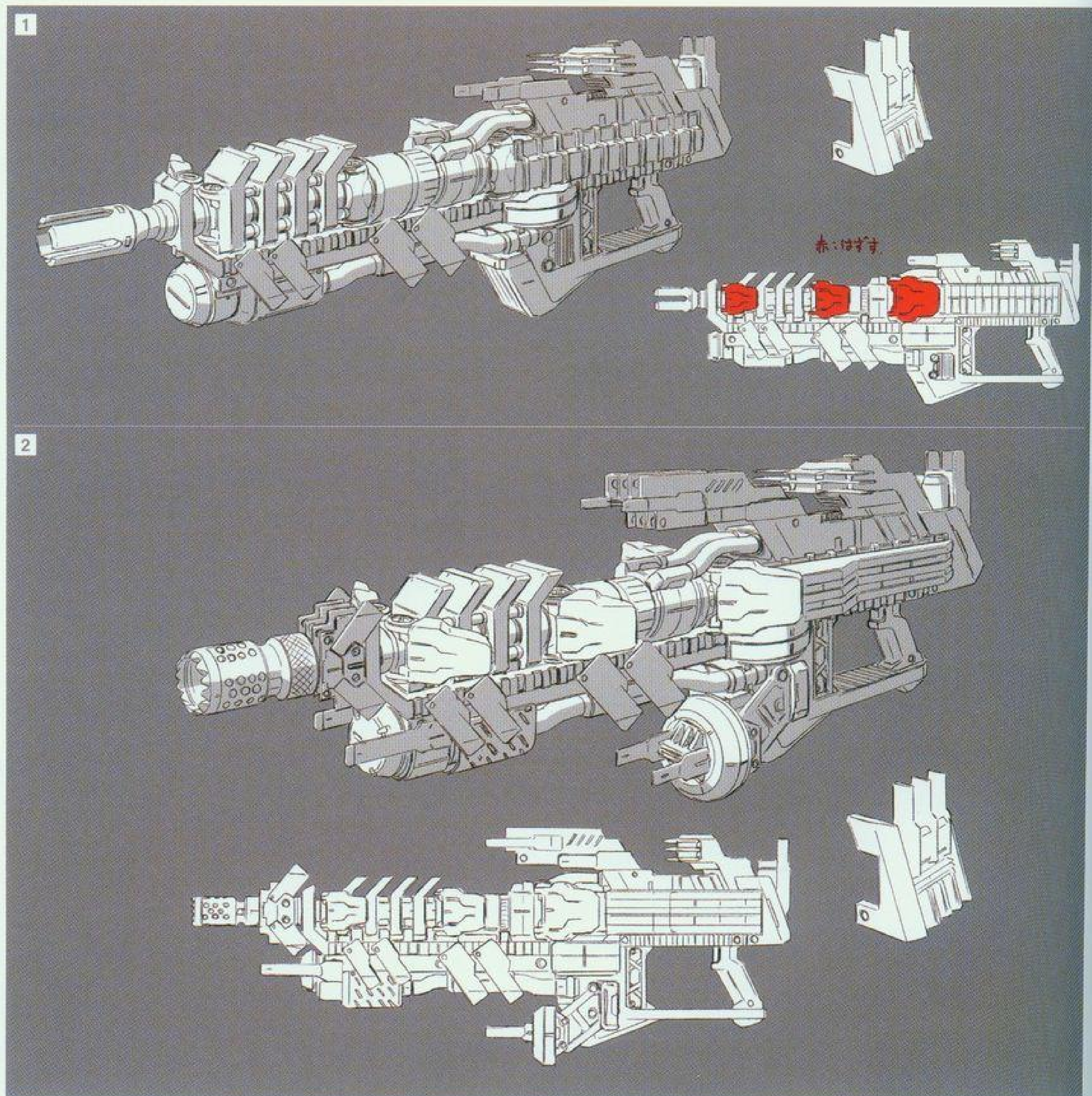


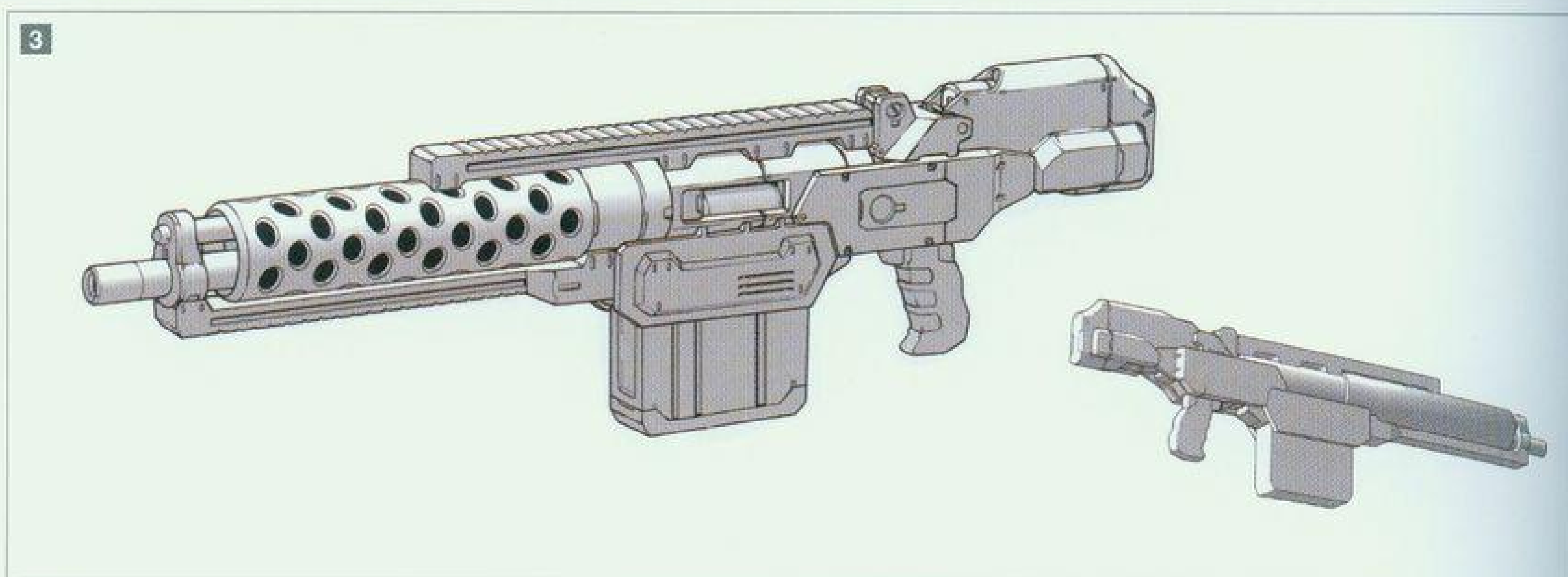


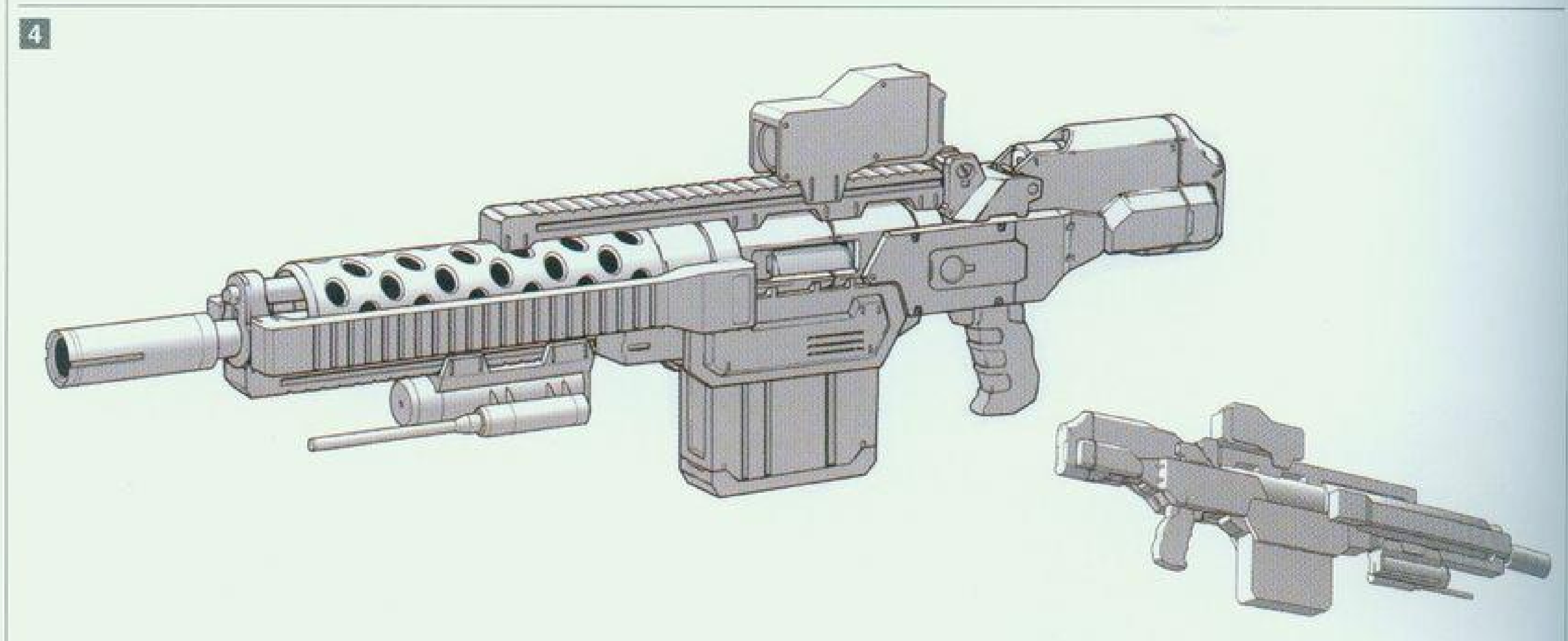
▶ライフル

- 1 CALENDULA RF11
- 2 TANSY RF12
- 3 TOURNESOL RF22
- 4 LAMPOURDE RF23

かなりメカニカルなデザインが特徴の1。2ではさらにパーツが追加。より重々しい武器となっており、攻撃性能の高さが窺える。3と4の銃身に付けられた穴の空いた筒は、放熱用のジャケットだ。







▶スナ

- 1 CYC
- 2 SEI
- 3 AKA
- 4 USR
- 5 USR
- 6 KO-
- 7 KO-

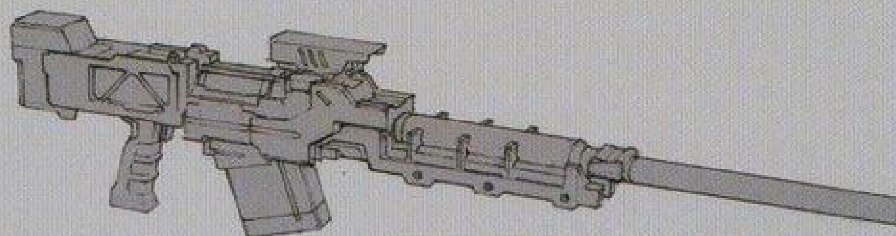
スコープ
きな違い
5はレン
になってい
銃身を支
も取り付

▶スナイパーライフル

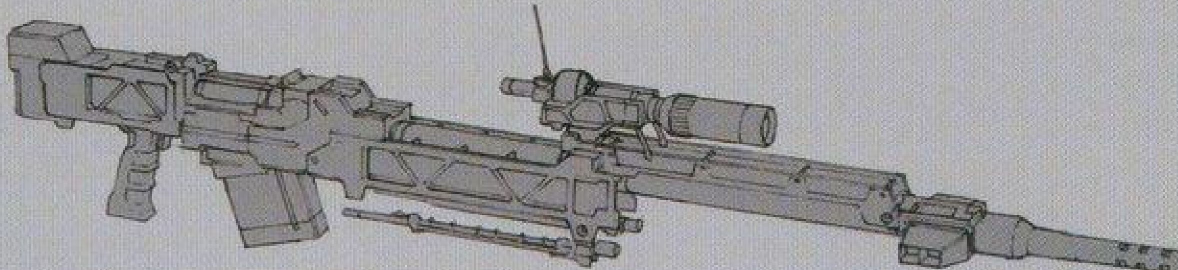
1 CYCAD SR03-2
2 SEIDENBAUM SR13
3 AKAZIEN SR15
4 USR-12 LAUREL
5 USR-12/V
6 KO-5K2
7 KO-5K3/ZLATKO

スコープの形状にそれぞれ大きな違いを確認できる。特に5はレンズではなくレドーム状になっている点に注目。また、銃身を支えるための二脚銃架も取り付けられている。

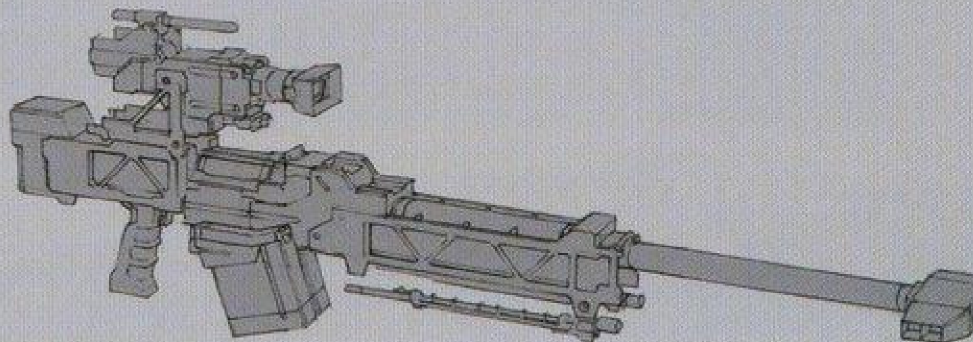
1



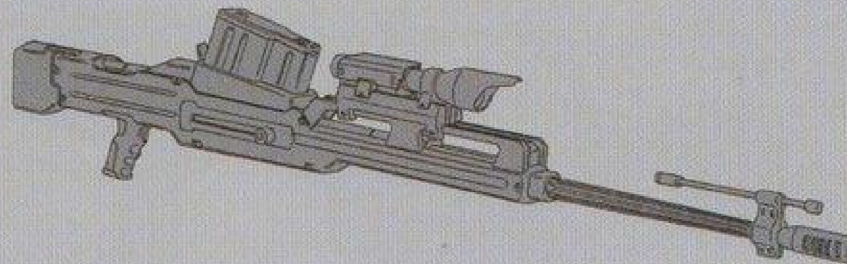
2



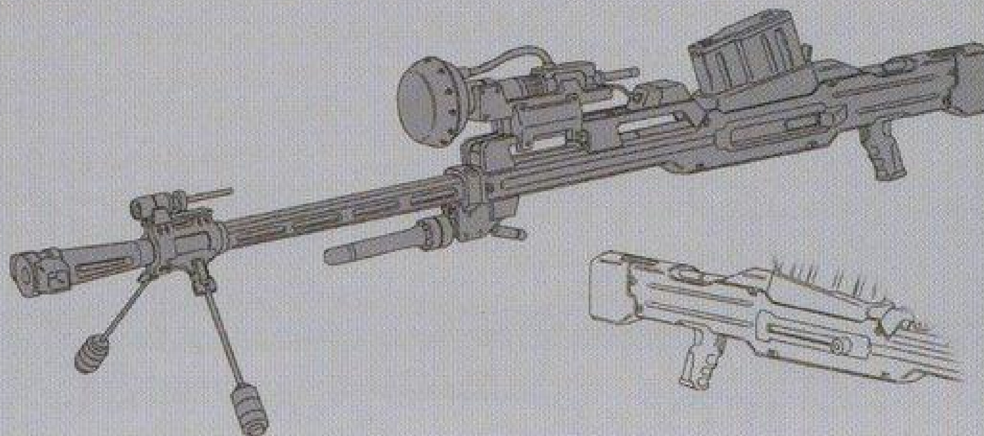
3



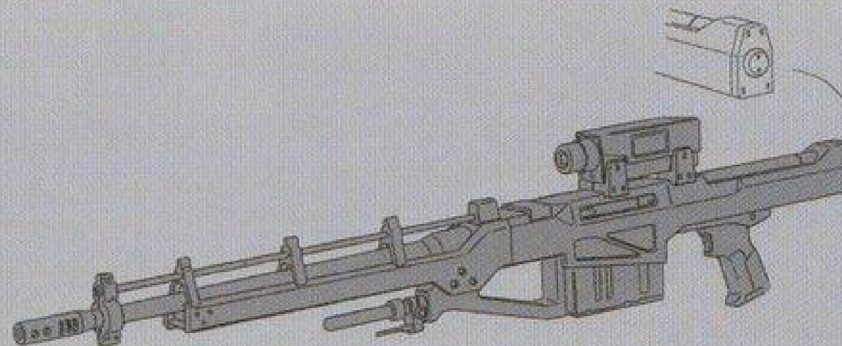
4



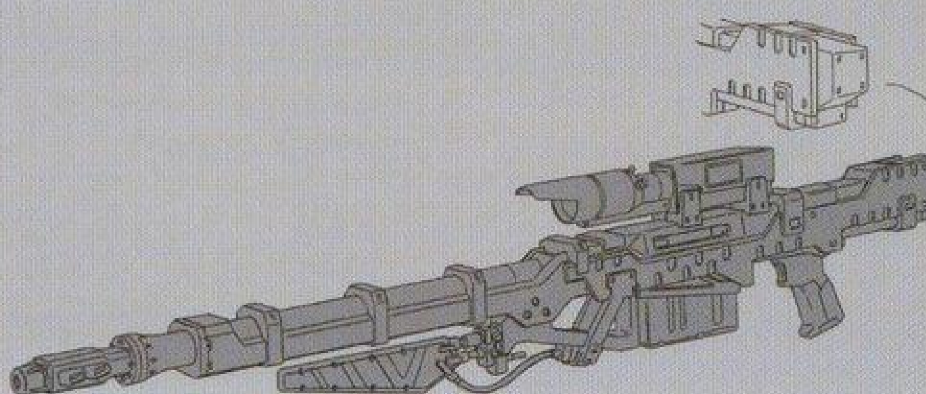
5



6



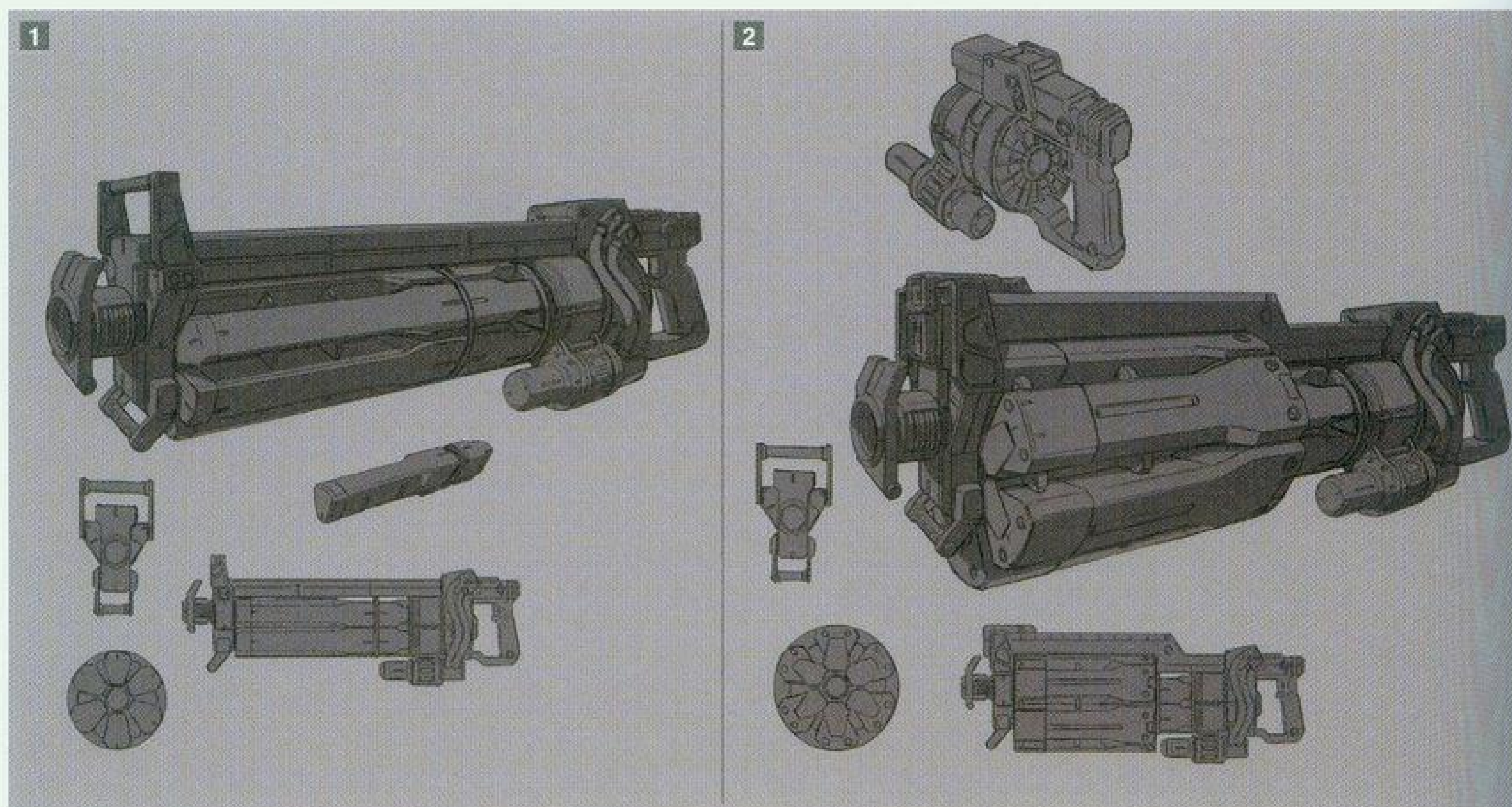
7

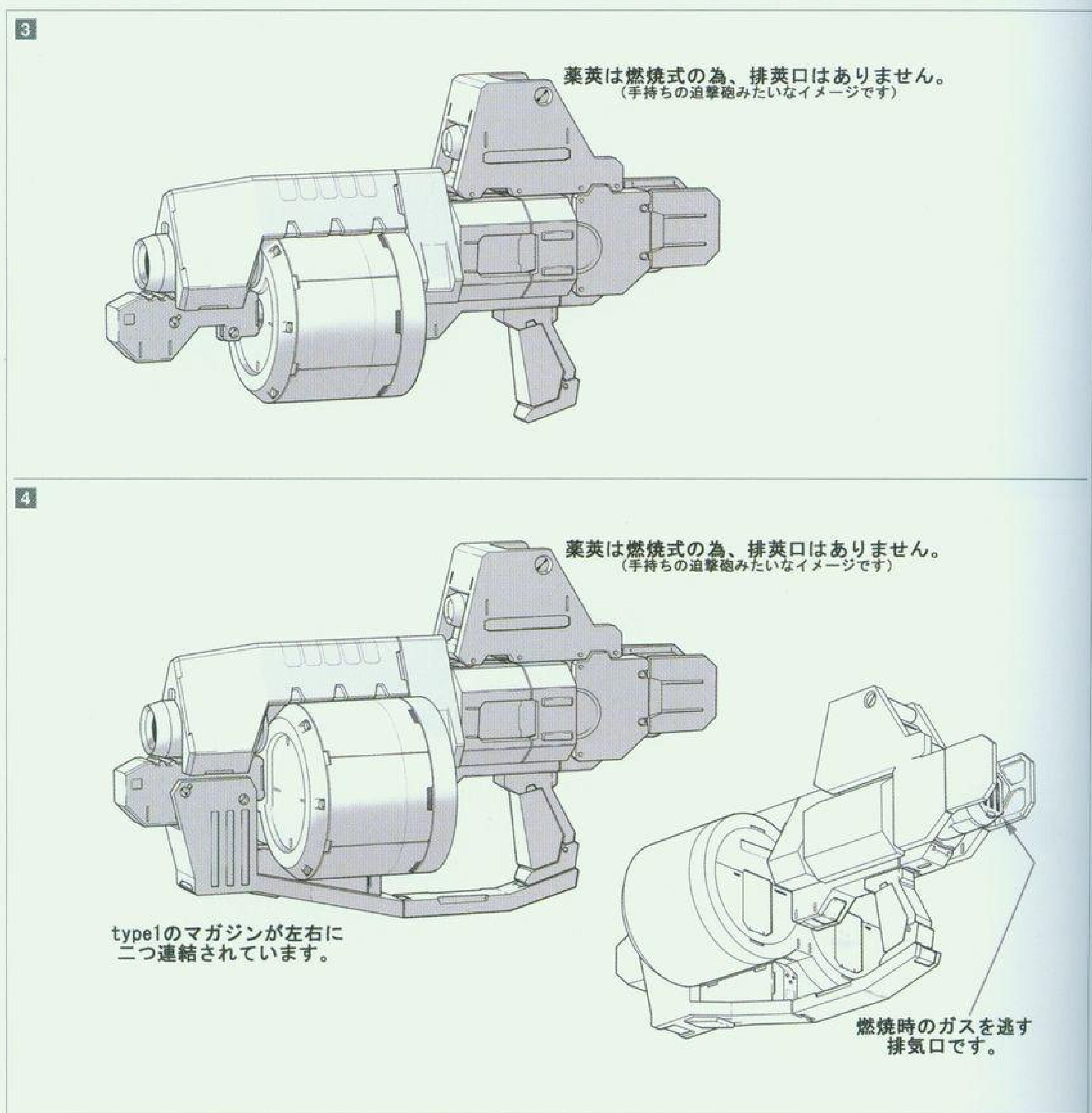


▶ヒートハウザー

1 BALSAMINA HH04
2 JEWELWOOD HH06
3 KO-7H2
4 KO-7H3/SVETLYAK

榴弾のサイズはKE弾と比べるとかなり巨大で、それに伴い銃口や弾倉も大きくなっている。ヒートハウザーから空薬莢が排出機構が見られないのは、薬莢を燃焼させて処分する燃焼薬莢方式であるためだ。





Designer's Comment

ACVでは殆どのパーツに、派生タイプと言う何らかの改良を施したパワーアップ版があります。一概には言えませんが、攻撃力や射程距離、命中率が高くなると砲身が長くなったり、弾数が増えたり弾の性能が上がったりすると、マガジンの形が変わったりします。

nt

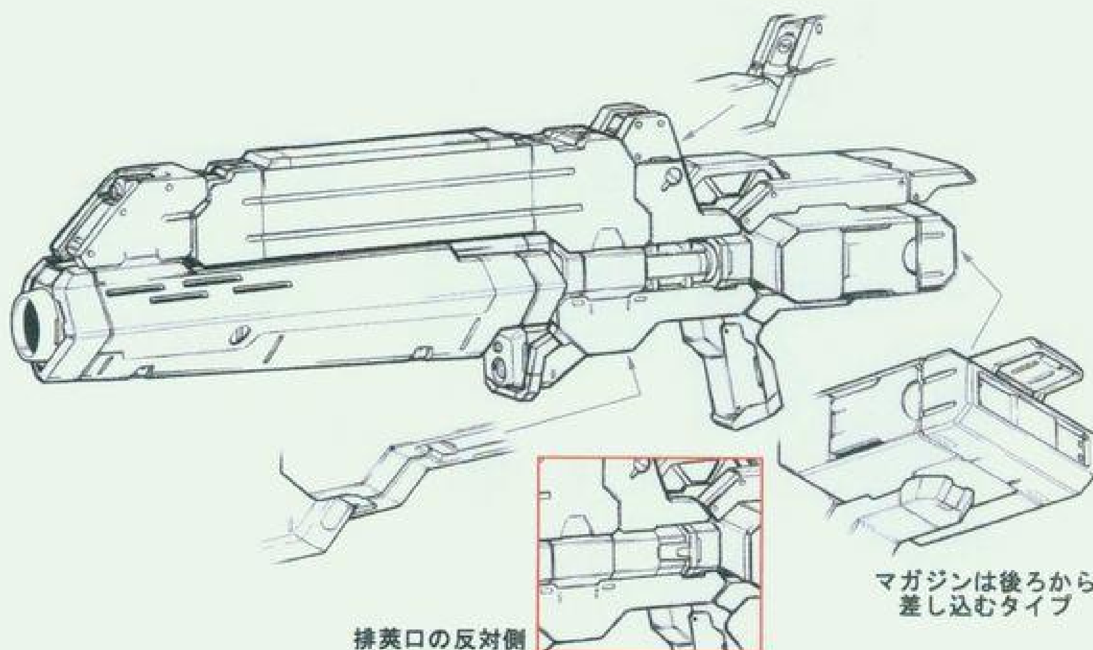
と言う
ありま
距離、
、弾数
、マガ

▶バトルライフル

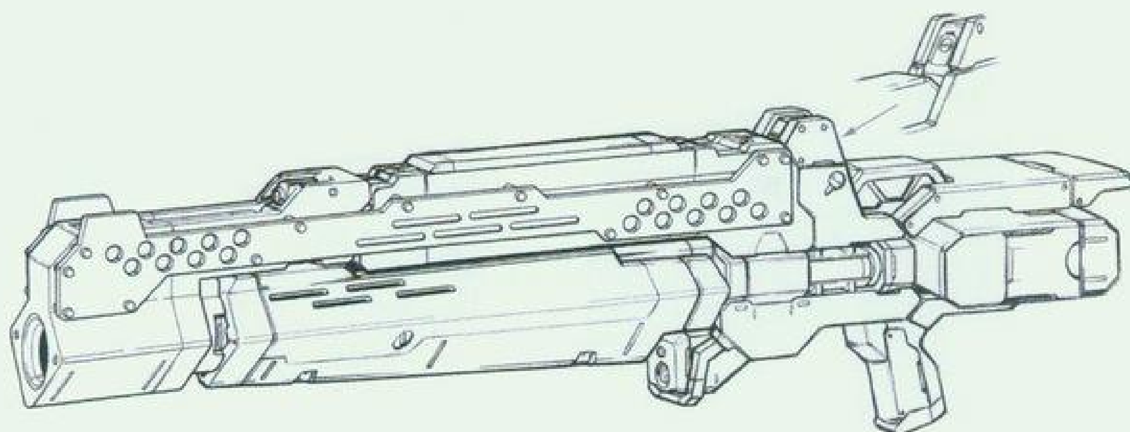
1 KO-2H4/PODENKA
2 KO-2H6/STREKOZA
3 UBR-05
4 UBR-05/R

ライフルよりも大口径で、厚みのあるデザイン。榴弾を装填する武器のため、外装のデザインはヒートハウザーとの共通点も多い。弾倉の位置も特殊で、1と2は銃床部分に、3と4は上部に設置されている。

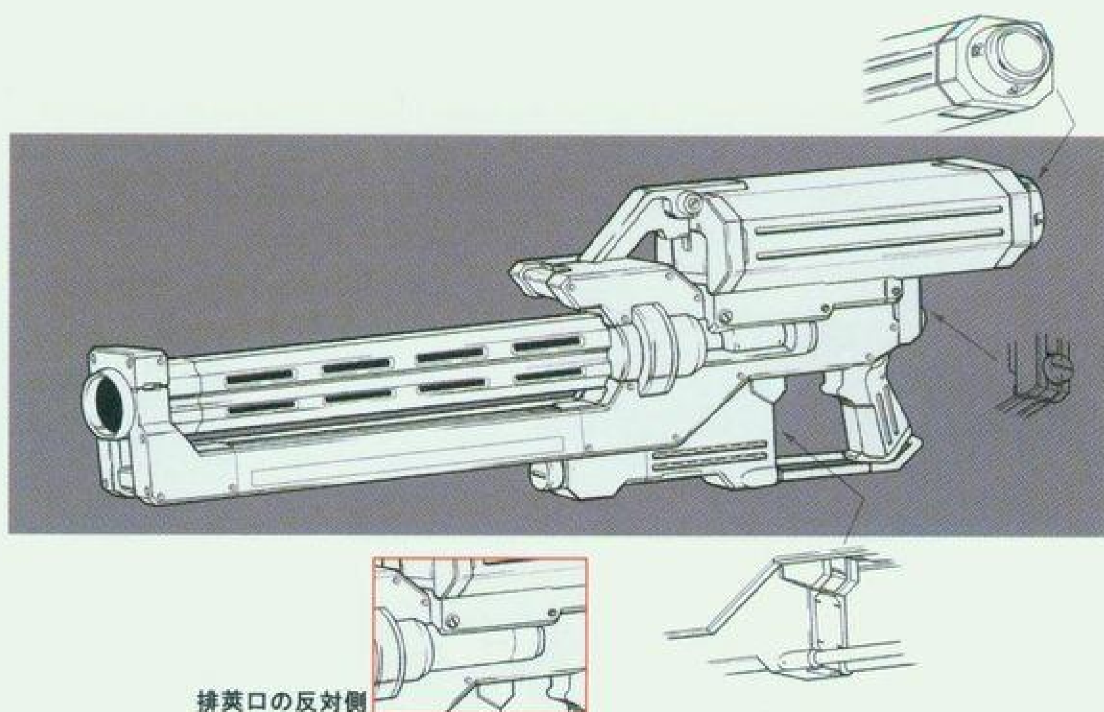
1



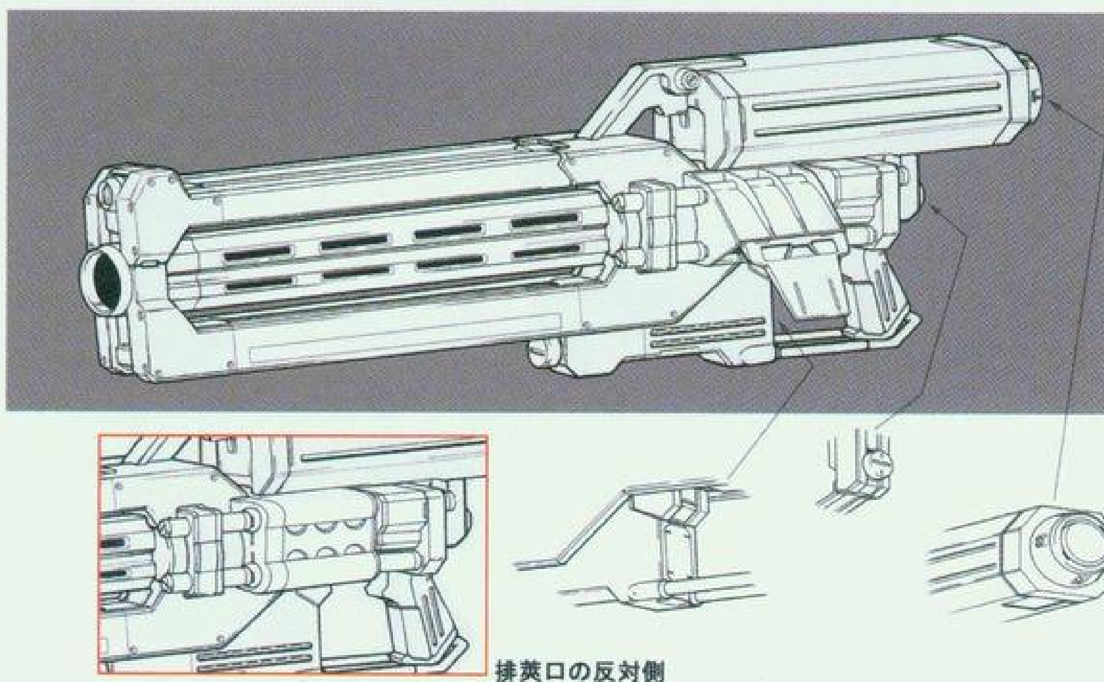
2



3



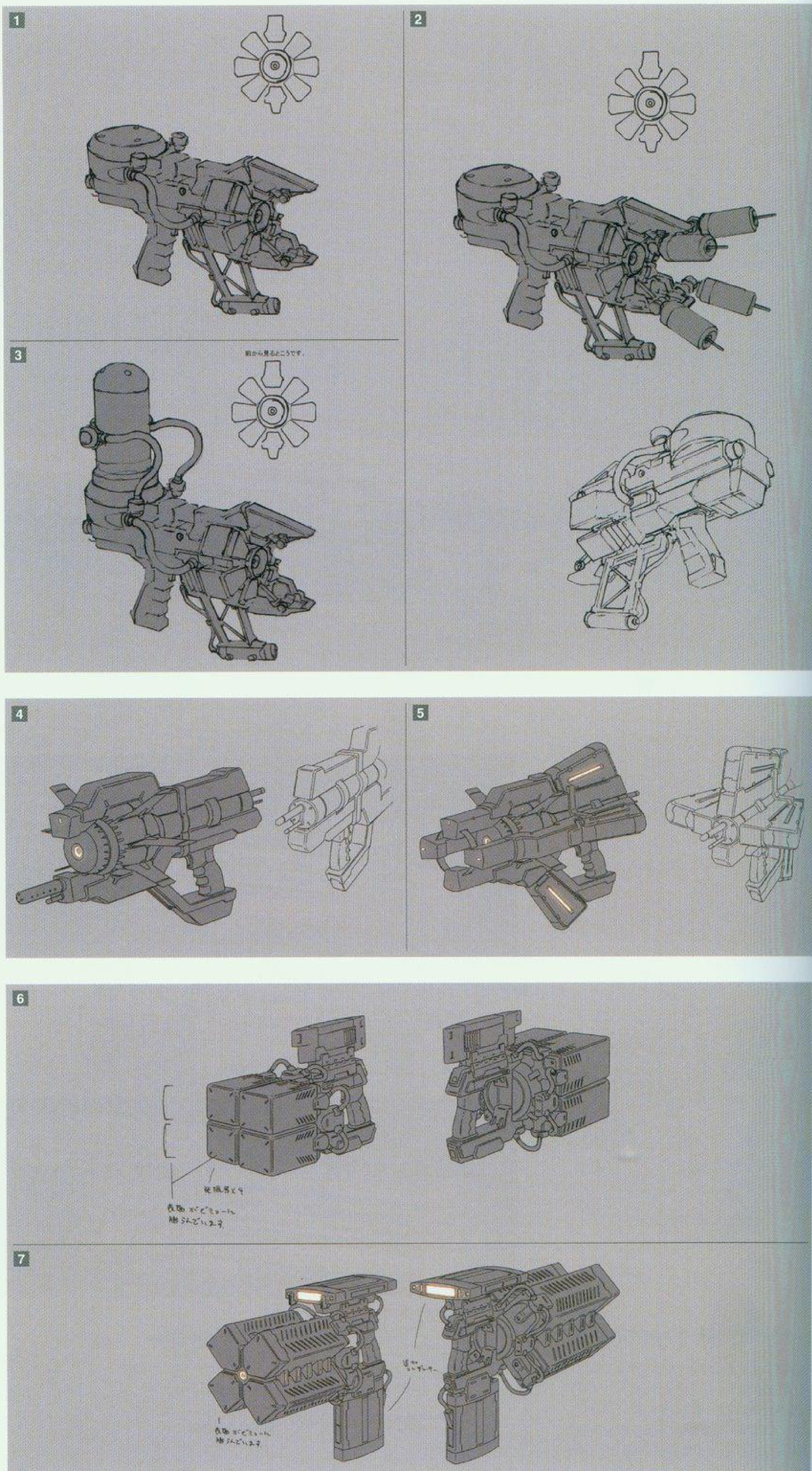
4



▶パルスガン

- 1 UPL-09 FREMONT
- 2 UPL-09/R
- 3 UPL-09/H NAPA
- 4 KO-3T3
- 5 KO-3T5/MAHAON
- 6 GARANCE PG11
- 7 BLUET PG12

6は銃口がなく、発振器の表面からパルスを発生させる設定。エネルギー兵器ということもあり、弾倉ではなくコンデンサが取り付けられているのがわかる。

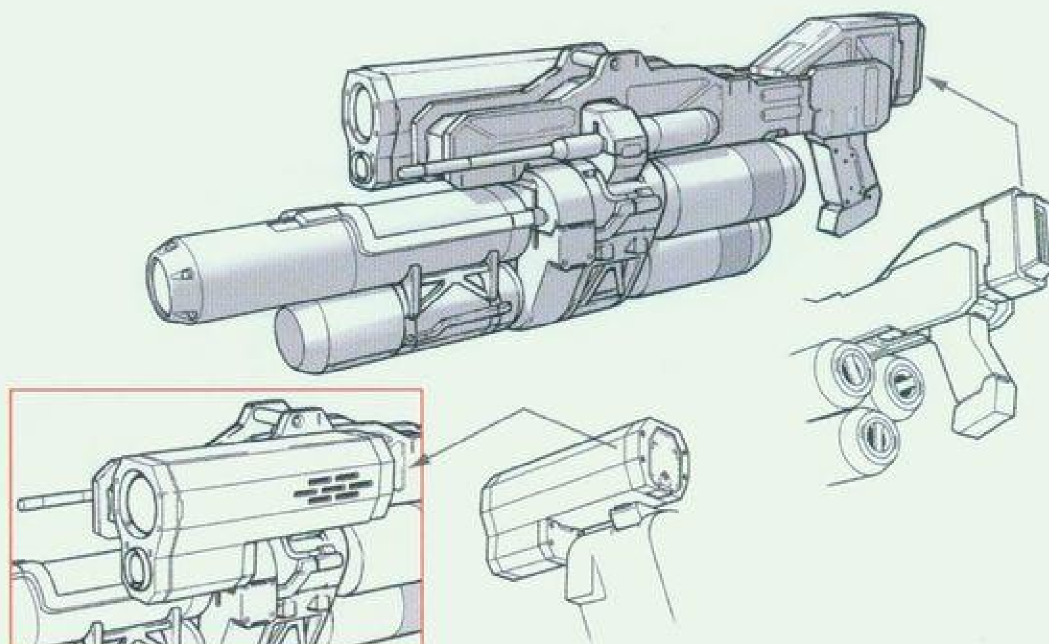


▶パルスマシンガン

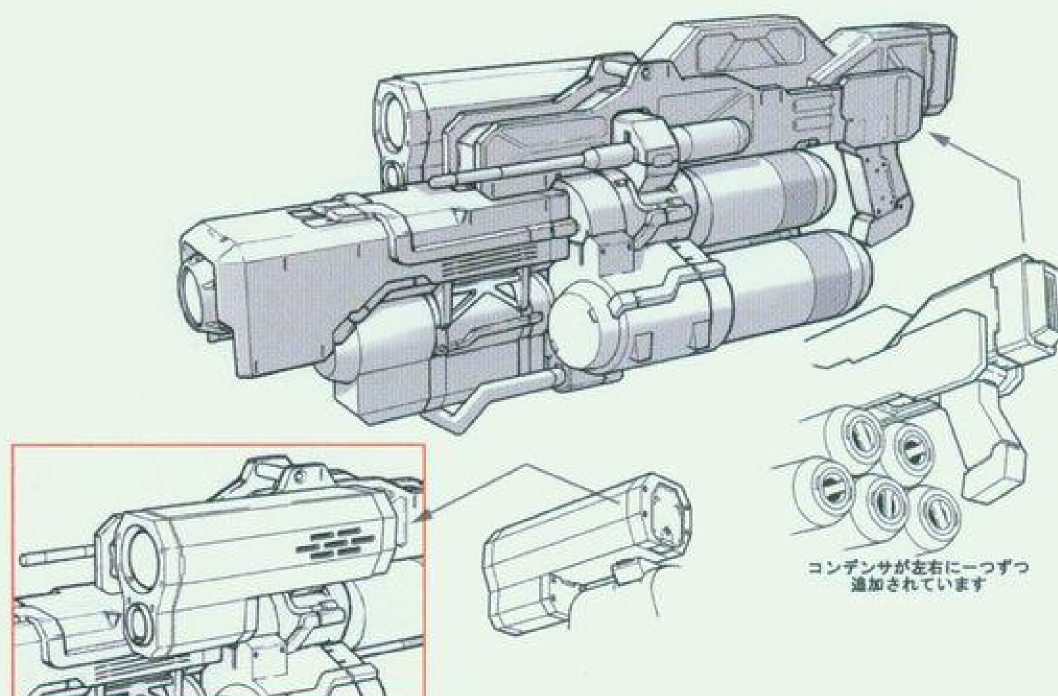
- 1 UEM-34 MODESTO
- 2 ARACHIDE EG13
- 3 UEM-45
- 4 UEM-45/E DAVIS

筒状の大きなコンデンサが複数付けられた1と2は、より攻撃的な印象を与えるデザイン。軽量型の3 4は、ハンドガンのように小型化されている。

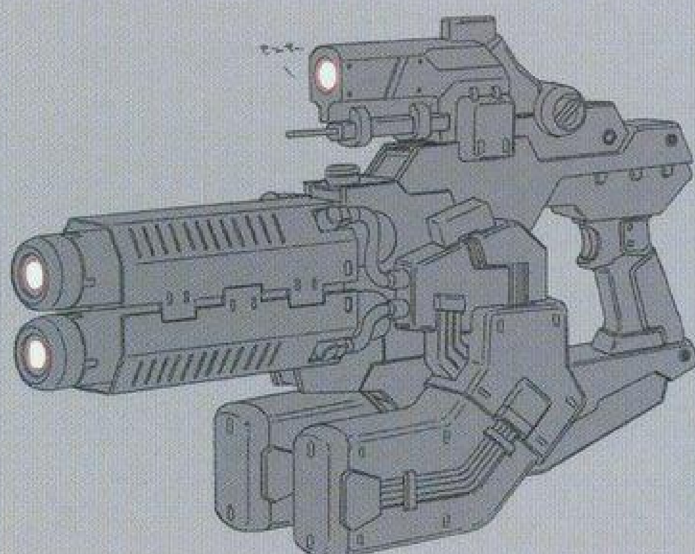
1



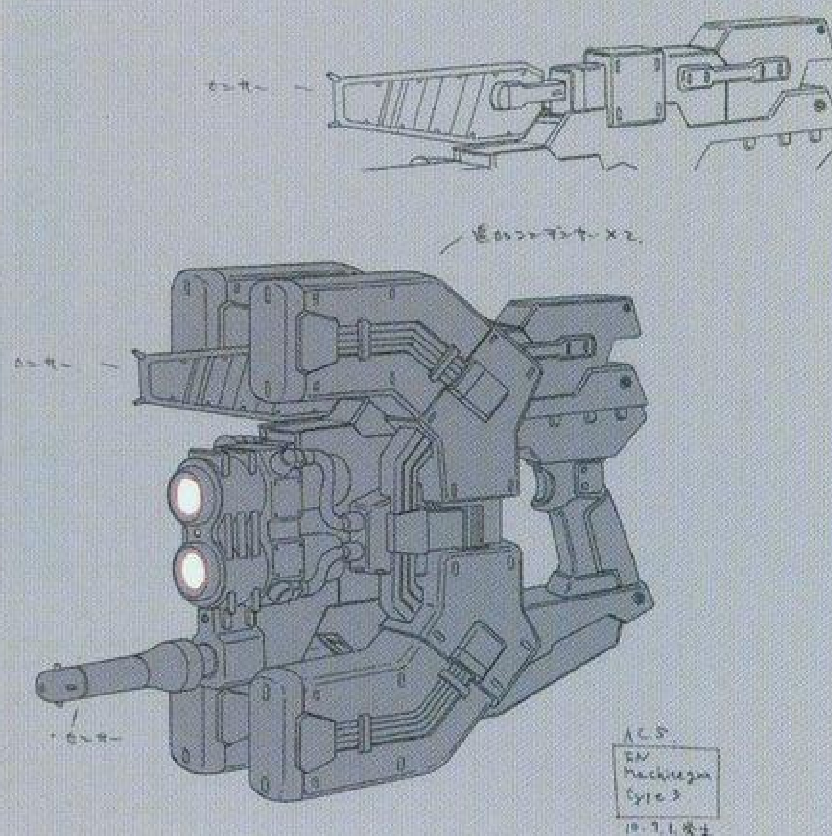
2



3



4



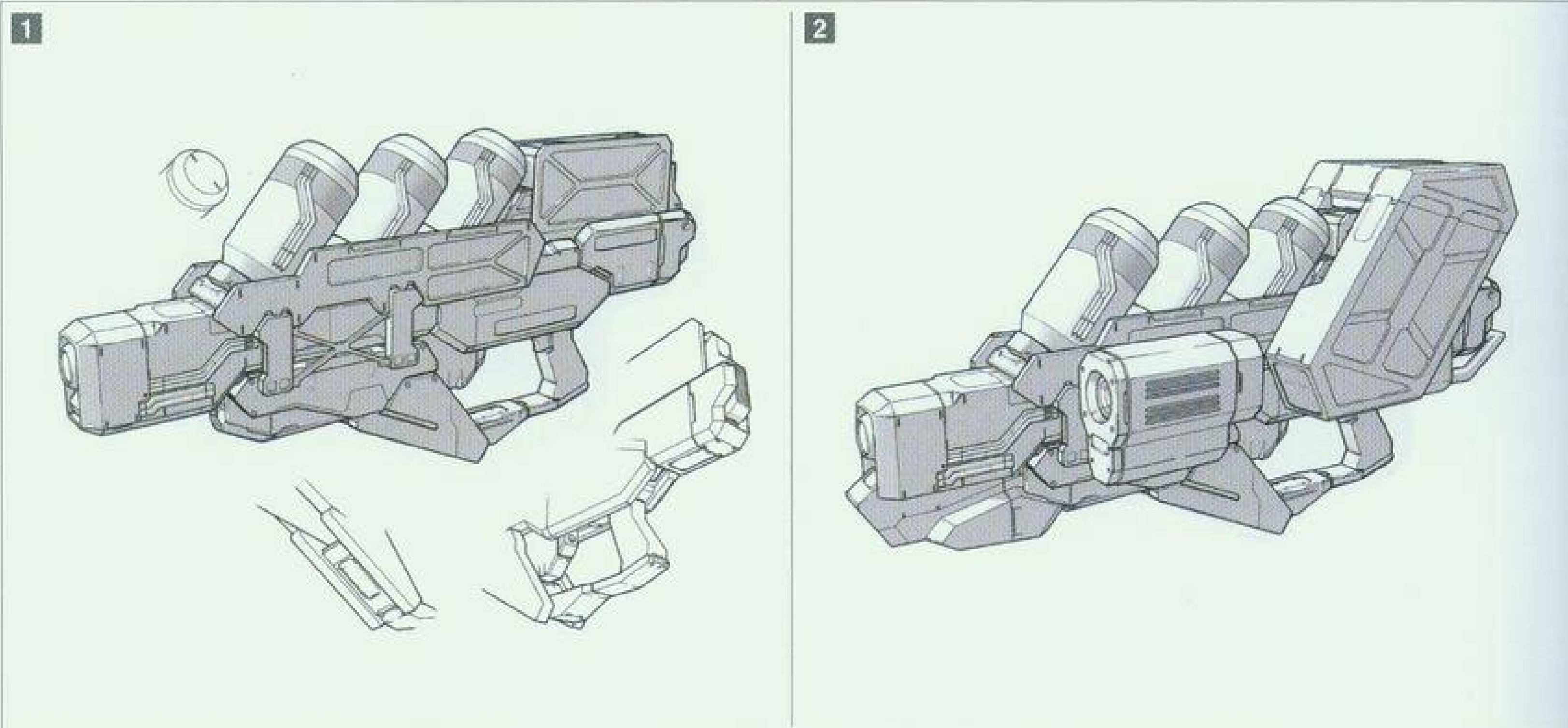
Designer's Comment

TE弾を発射する武器は、ビームガンというより実験兵器に見えるようにデザインしました。一般的なパーツはリアリティの部分をモチーフにできますが、ビームやレーザー銃は現実になく、いわゆるアニメ的なデザインで作ると、未来の兵器のようになってしまうので、リアリティを持たせるために電池ユニットのような部品を付けたりして、実験的なものに見えるようにしています。

▶パルスマシンガン

1 UEM-34/R
2 FAVE EG13-2

コンデンサを斜めに3つ接続されたデザインが特徴。2はスコープが取り付けられ、より命中性能の向上を意識した作りだ。



▶プラズマガン

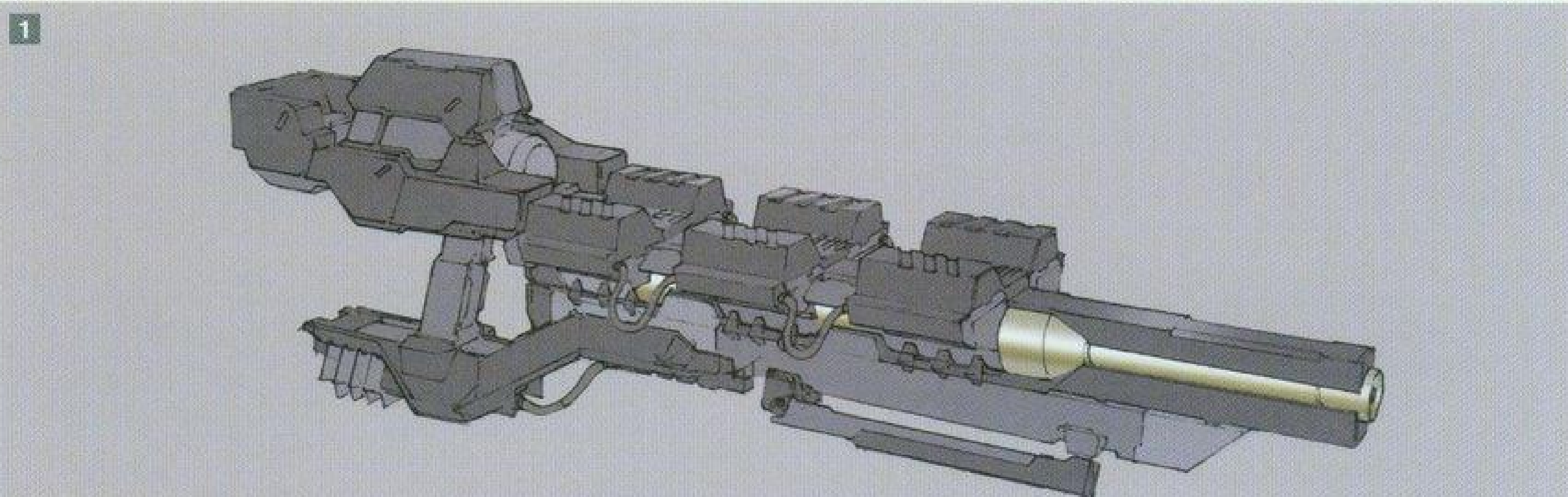
1 UPG-16 GARDENA
2 UPG-16/H
3 UPG-27 TILTON
4 UPG-27/E

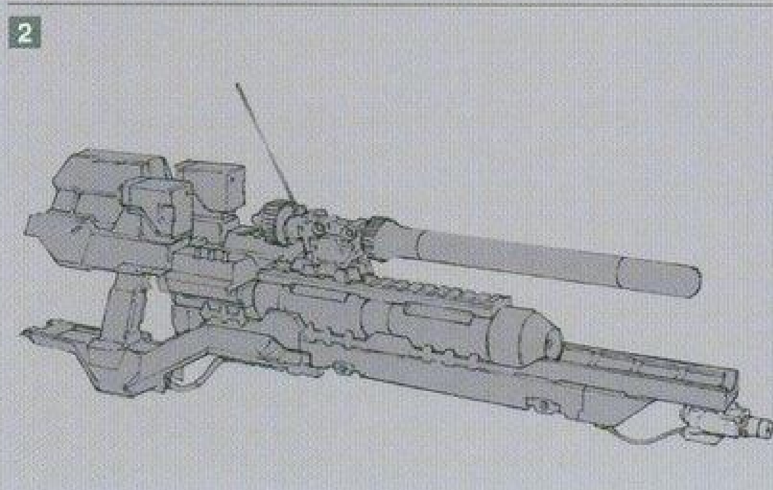
複数のレールで銃口を挟みこんだ形状のデザイン。取り付けられたチューブが目立つ1と2は試作武器らしく、レールが鋸状になっている。3は、ワニの顎をモチーフとしているようだ。

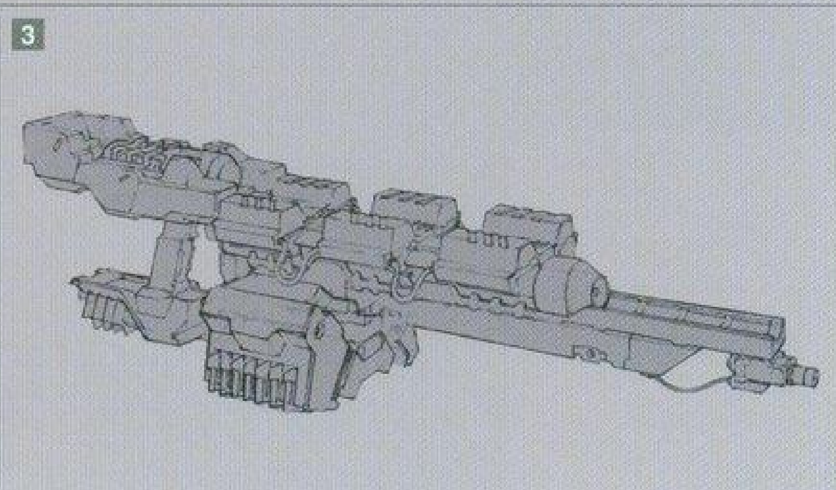
▶レーザーライフル

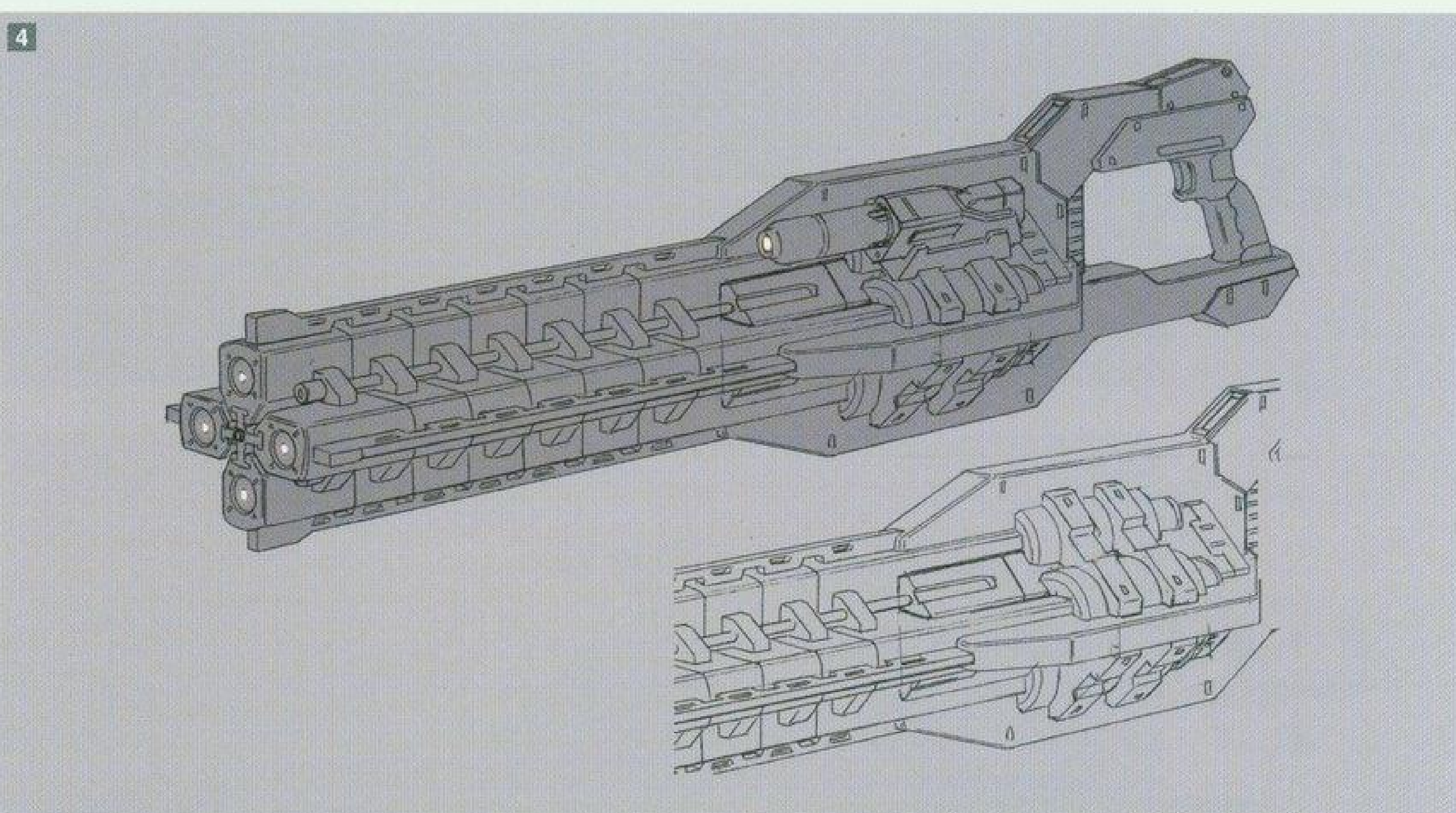
1 ULR-09 ALBANY
2 ULR-09/A ELKO
3 ULR-09/R
4 ULR-22 OLYMPIA
5 ULR-22/R

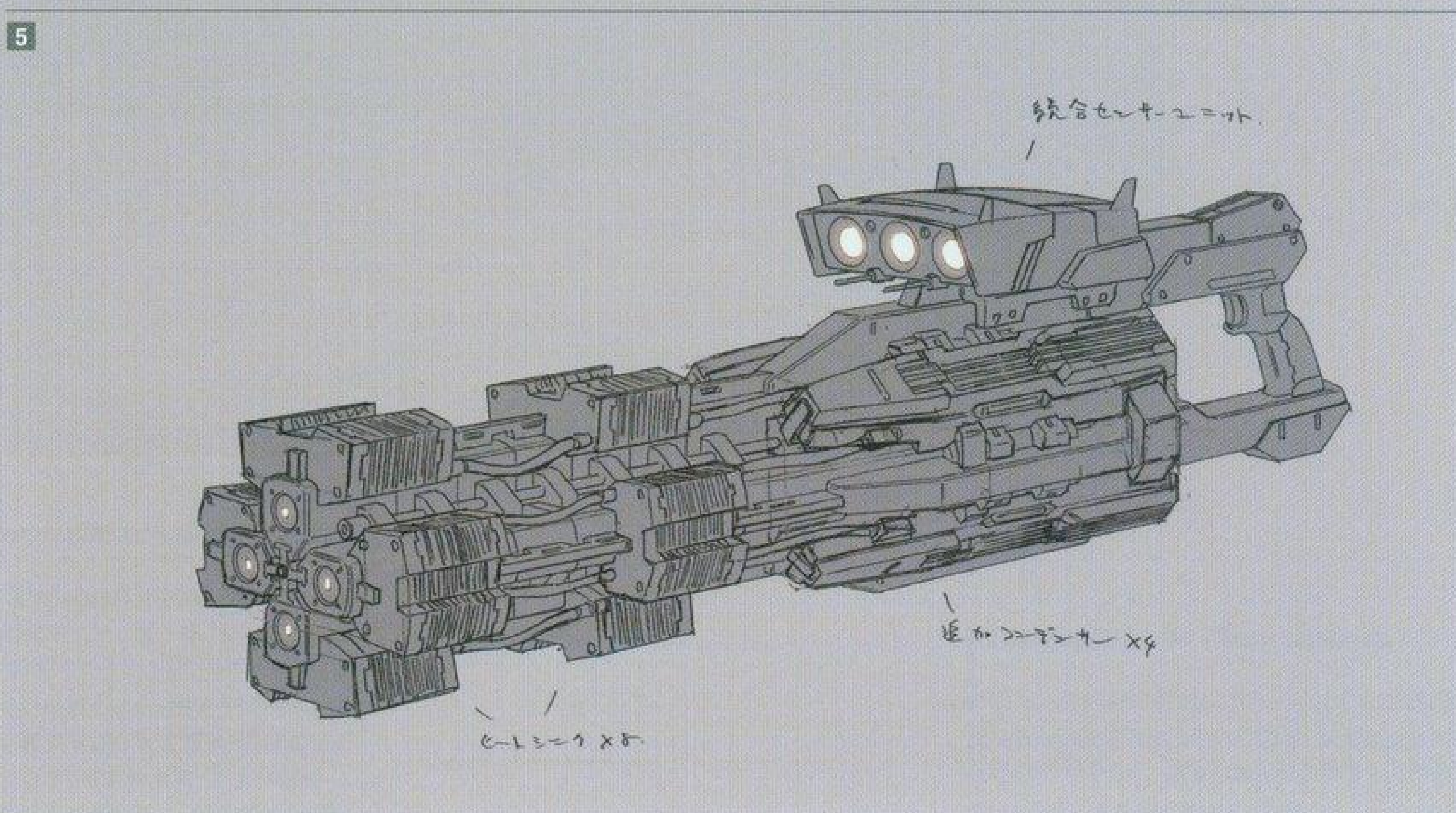
重量感のあるデザイン性が特徴的な武器。大型のセンサーユニットや、銃口に8つもの冷却用ヒートシンクを取り付けた5は、まるで打撃武器のような迫力。

1


2


3


4


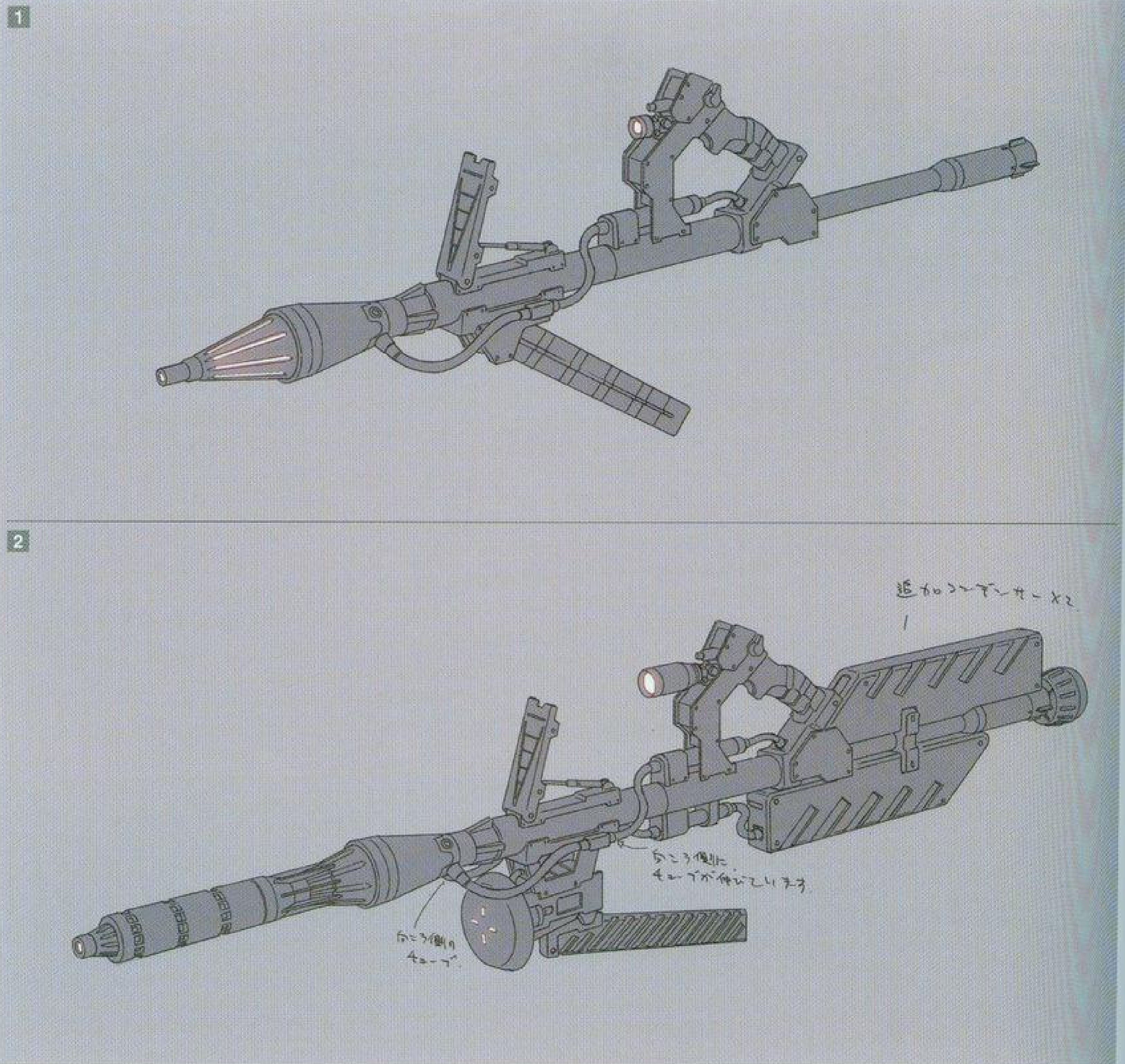
5


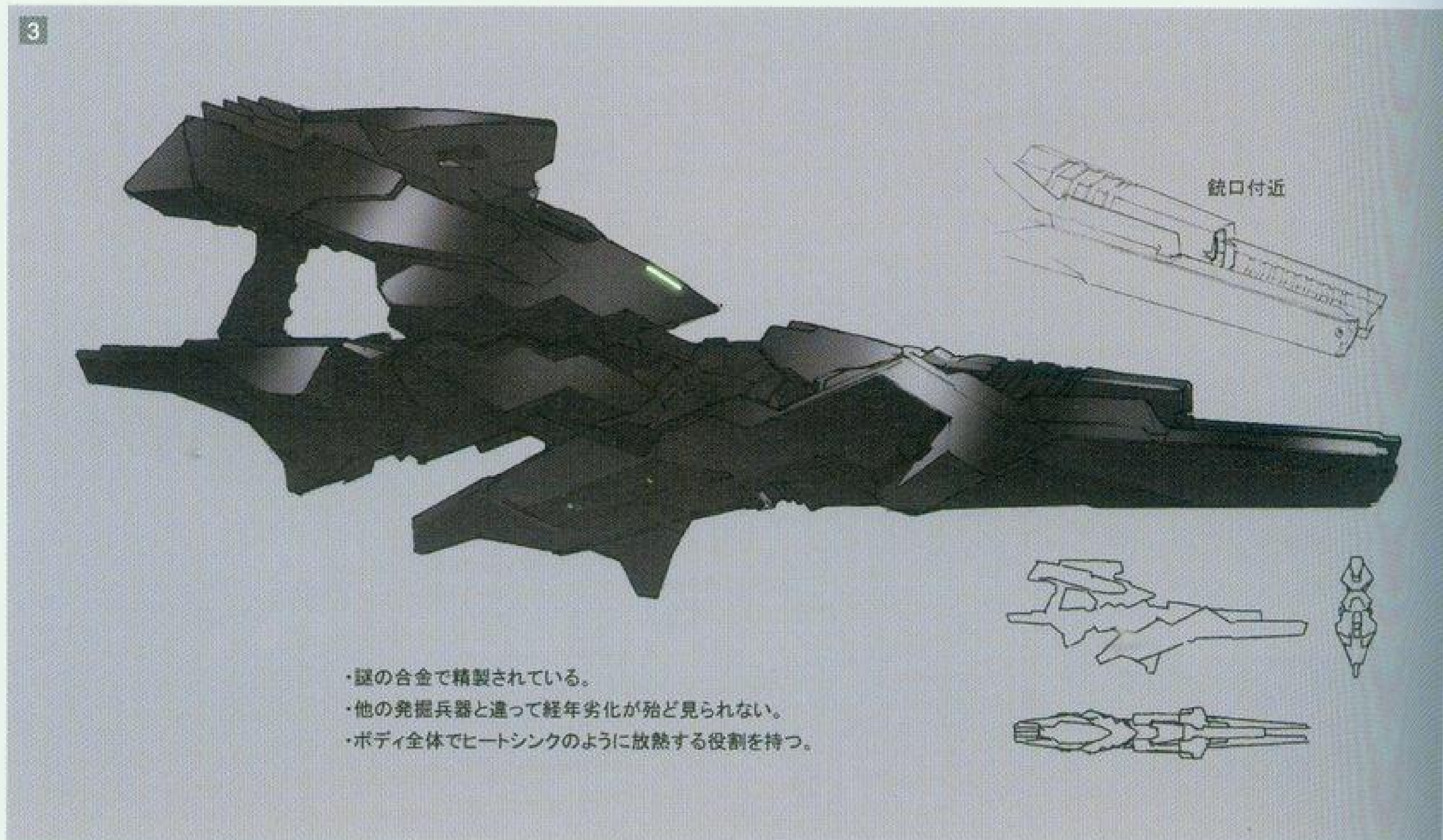
ARM UNIT
SHOULDER UNIT
OVERED WEAPON
HEAD
CORE
ARMS
LEGS
FCS
GENERATOR
BOOSTER
RECON UNIT

▶レーザーライフル

1 LAPSANE LR220
2 AULNEE LR230
3 LR-81 KARASAWA

対戦車擲弾のようなデザインがユニークな1と2。3のKARASAWAは『アーマード・コア』シリーズ伝統の武器で、洗練されたスタイリッシュなフォルムが特徴的。





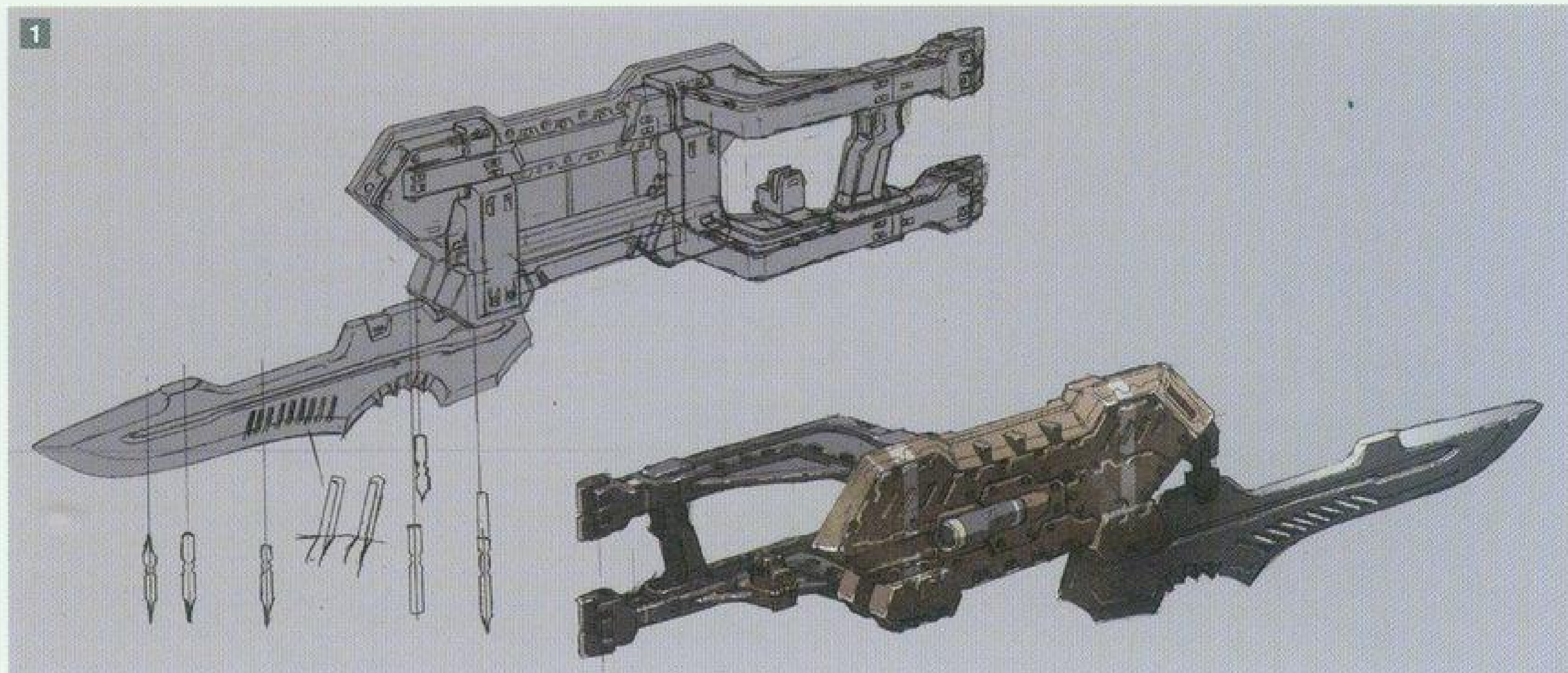
Designer's Comment

LAPSANE LR220は当初敵が持っていたものを、AC用の武器としてデザインし直しました。外見は現代兵器のRPG（対戦車ロケット砲）をモチーフとしていて、実弾兵器のような外見なのに、銃口からレーザーが出るという意外性を持たせています。一方、LR-81 KARASAWAは設定からして異質なものですが、ディレクターの強い要望により、採用が決まりました。他のTE武器は実験兵器的なデザインですが、この武器は近未来的なフォルムになっています。

▶ブレード

1 BD-0 MURAKUMO

ゲーム中唯一の実体剣。剣自体を持つのではなく、腕部に刃を取り付けるデザインになっている。

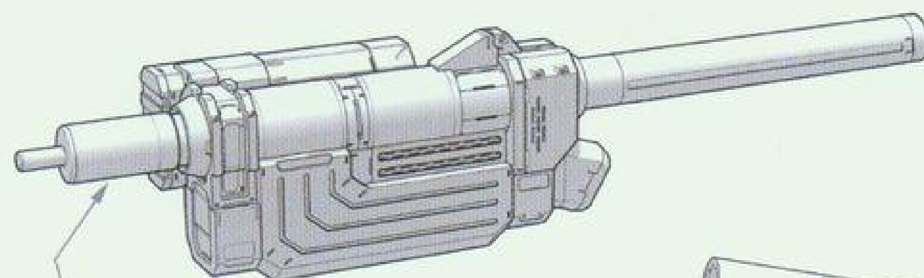


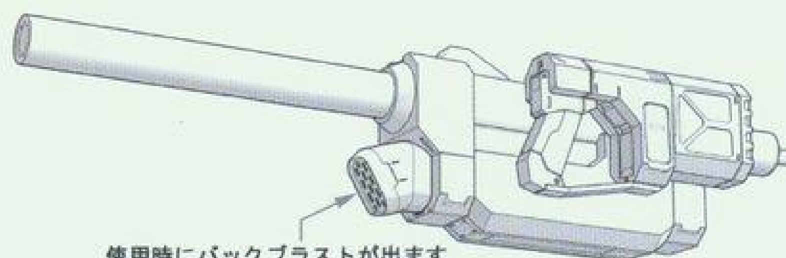
▶ヒートパイル

1 KO-4H/JIFEI
2 KO-4H2
3 KO-4H4/MIFENG

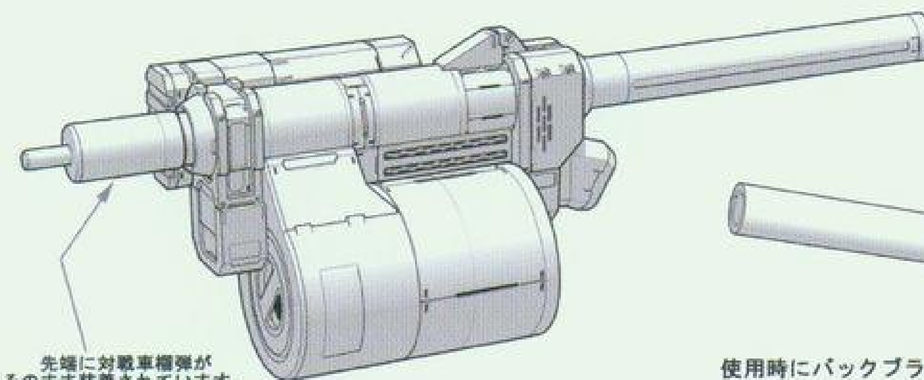
先端にHEAT弾が装着されており、それを撃ち込むためのトリガーが側面に設置されている。【2】は【1】に弾倉を追加し、【3】は弾頭を水平に取り付け攻撃力を上げるという、シンプルな強化方法である。

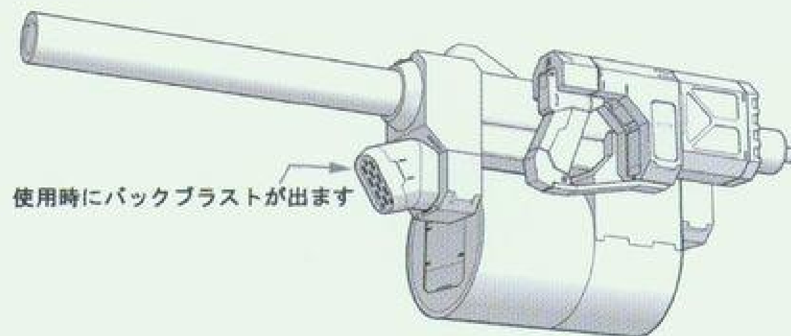
1



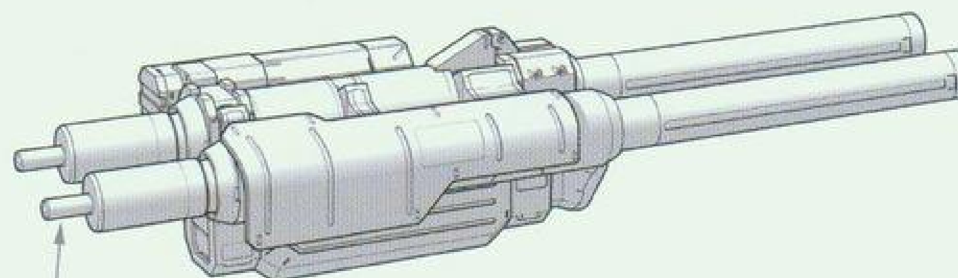


2





3



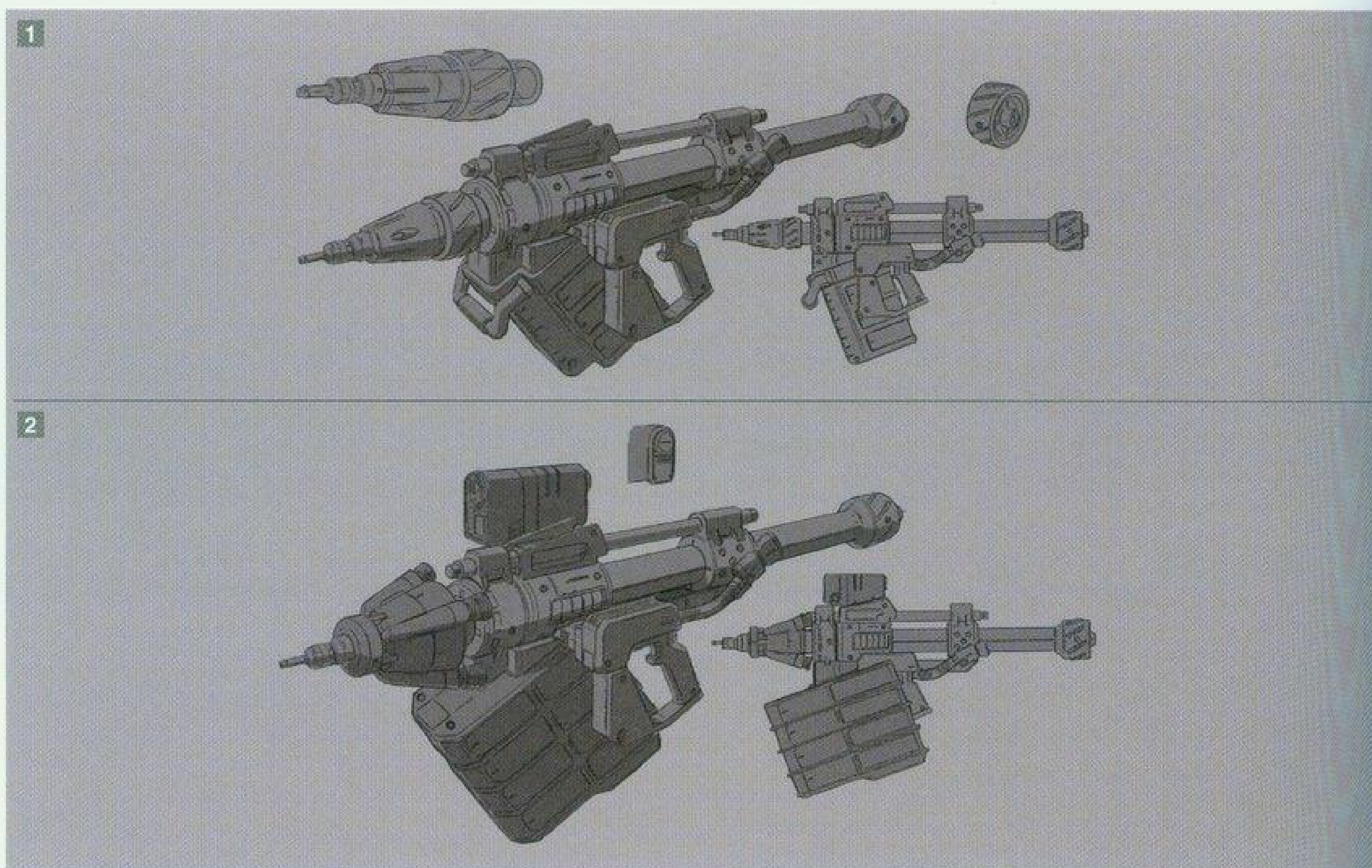
Designer's Comment

BD-0 MURAKUMOは、デザインよりも世界観を損なわない設定を考えるのに苦労しました。いわゆる普通の刀でなく、腰をひねって身体ごとぶつかっていくタイプの武器に決まりました。

▶ヒートパイル

1 UHP-07 FAIRFAX
2 UHP-07/A

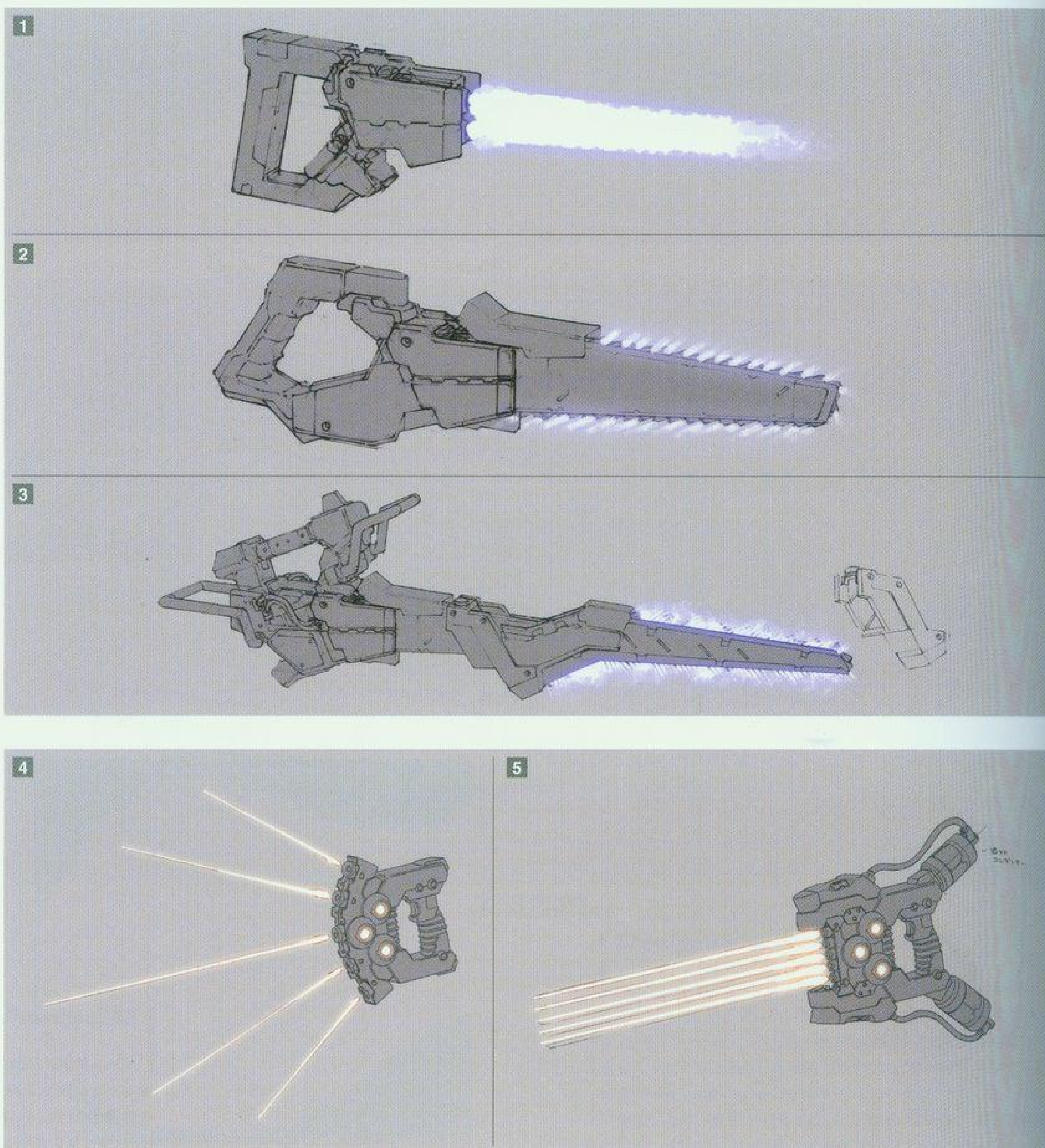
ドリルドライバーを彷彿とせる形状のヒートパイル。2の弾頭には小さなブースタが装着されており、短い距離なら飛行可能のようだ。



▶レーザーブレード

1 ULB-13 PLYMOUTH
2 ULB-13/H
3 ULB-13/L UTICA
4 KO-4T5
5 KO-4T6/USACHYEI

各武器によって刃の発生方法が異なる。1はレーザーが柄から、2と3は刀身を覆うようにしてレーザーが発生。4は複数のレーザーを拡散状に、5は集束して展開させる。



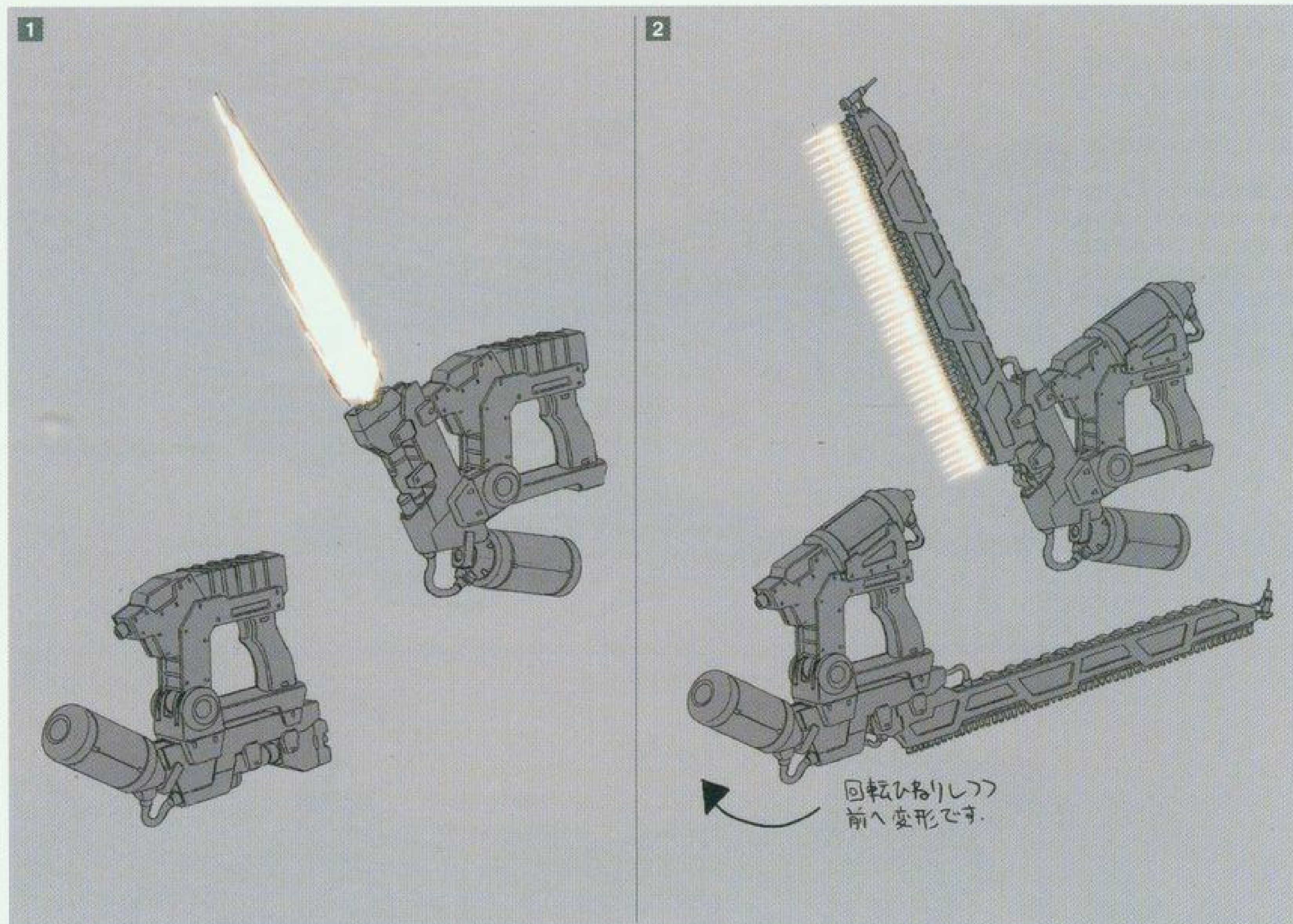
▶レーザ
1 AME
2 DAL
3 LB-6

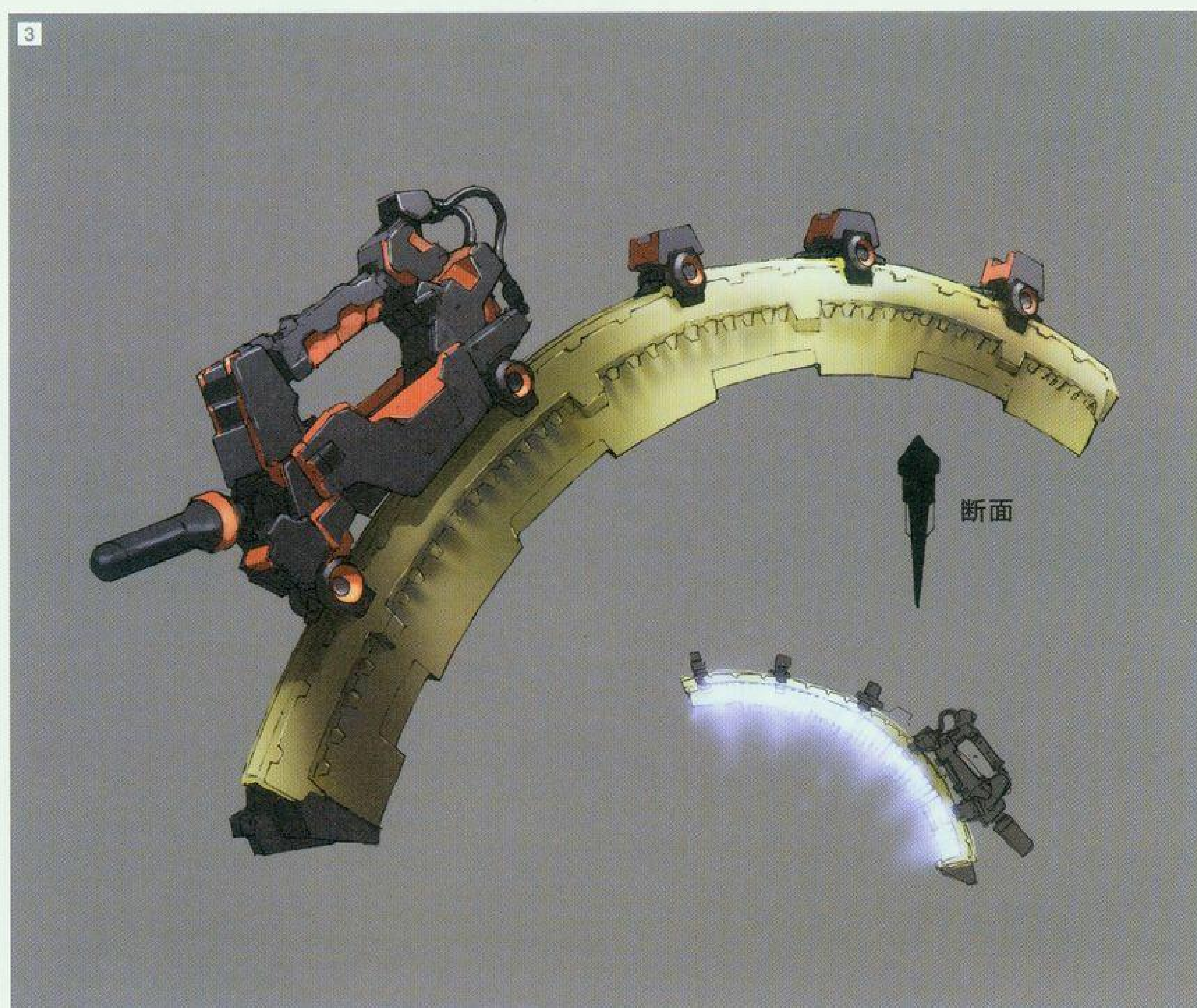
回転式の
部分を展
MOONLIG
同じくシ
今作は過
見た目が
刀身を持
なった。

▸レーザーブレード

1 AMBROSIA LB44
2 DALIA LB44-2
3 LB-66 MOONLIGHT

回転式のギミックでブレード部分を展開する1と2。3のMOONLIGHTはKARASAWAと同じくシリーズ伝統の武器。今作は過去シリーズと大きく見た目が異なり、三日月状の刀身を持つ独特なデザインとなった。





Designer's Comment

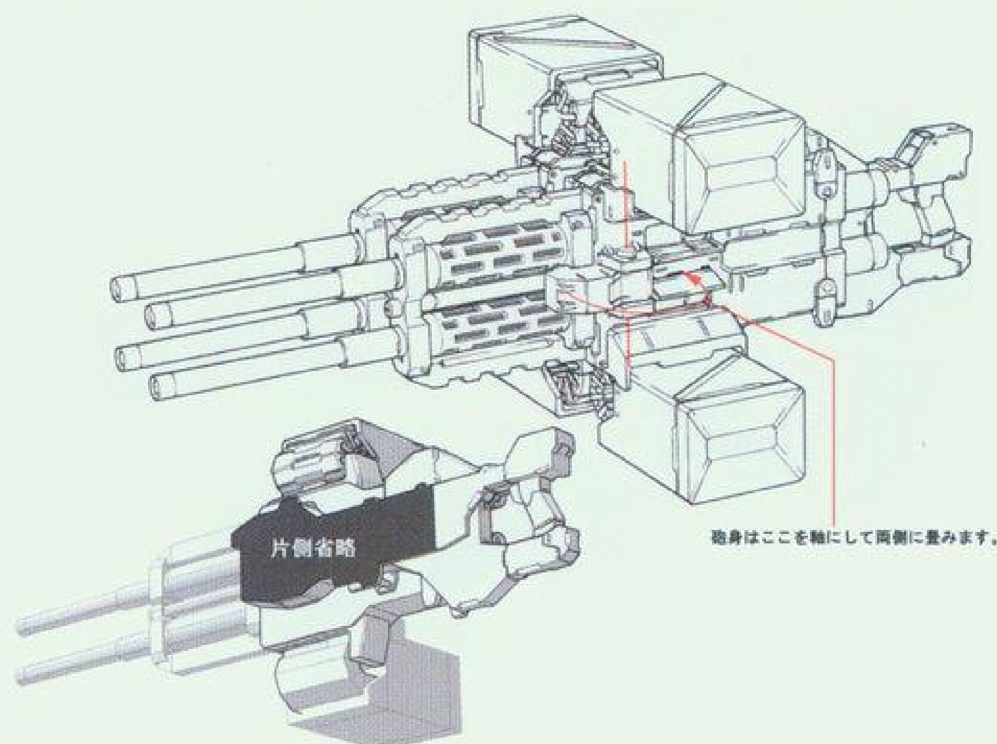
腕部武器はハンガーユニットに武器を収納するので、基本的に手に持たせられるデザインにしています。その結果、レーザーブレードは新しいイメージになりました。上のLB-66 MOONLIGHTのデザインは一発OKで決まっています。

▶オートキャノン

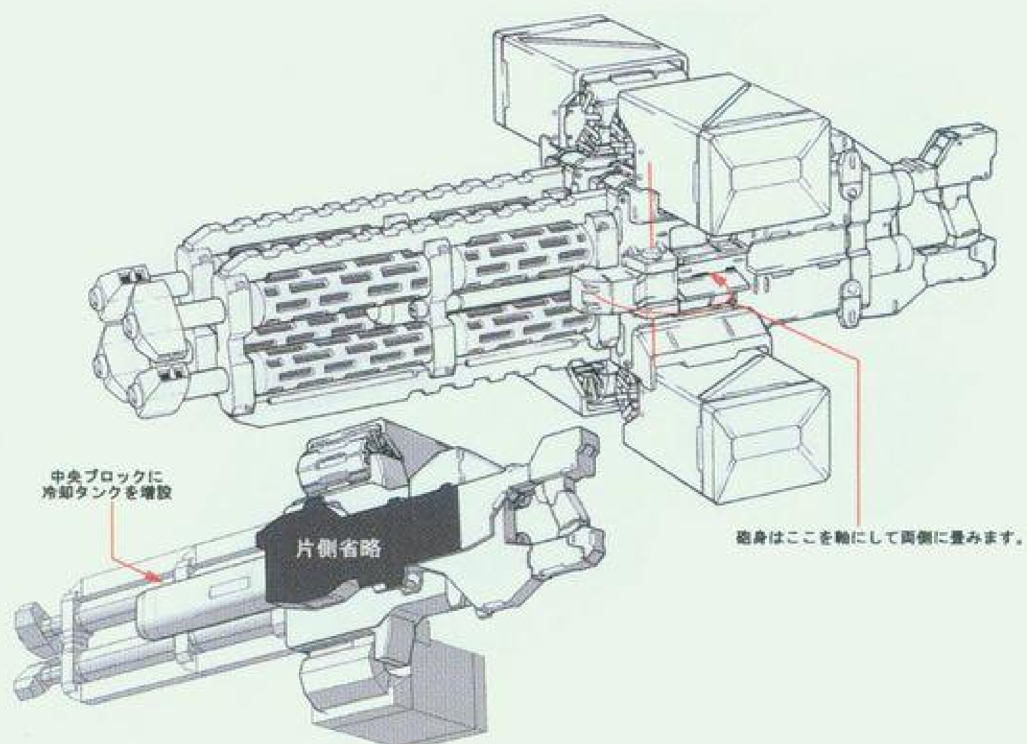
1 PASTEQUE AC106
2 CALEBASSE AC109
3 KO-8K2
4 KO-8K3/KORZINA

1と2に描かれているように、砲身が側面に折りたためる設計。他にもいくつかの砲撃武器は、同様に折りたたみ式を採用している。巨大な弾倉が銃身の数だけ装着されているのが独特。

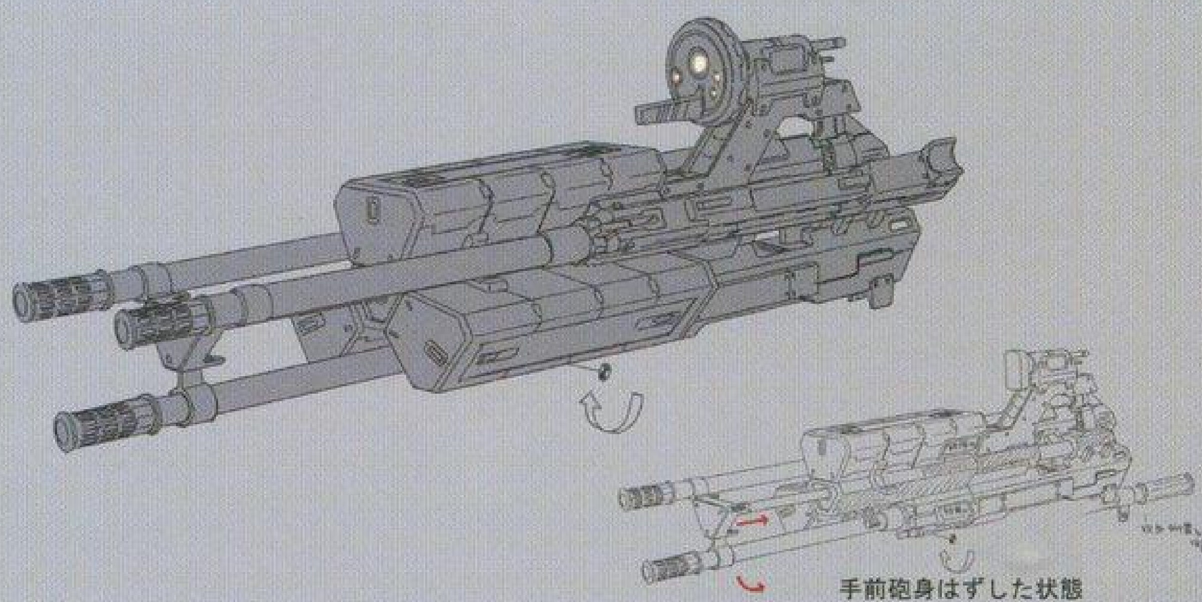
1



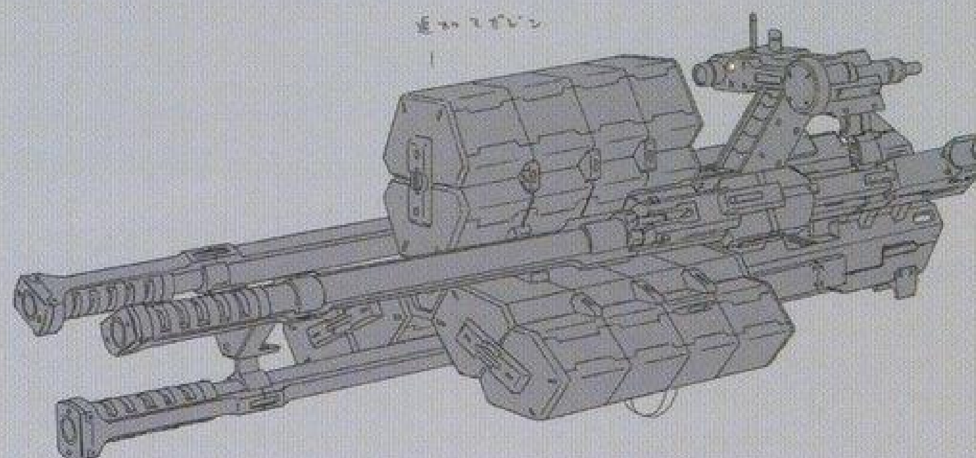
2



3



4

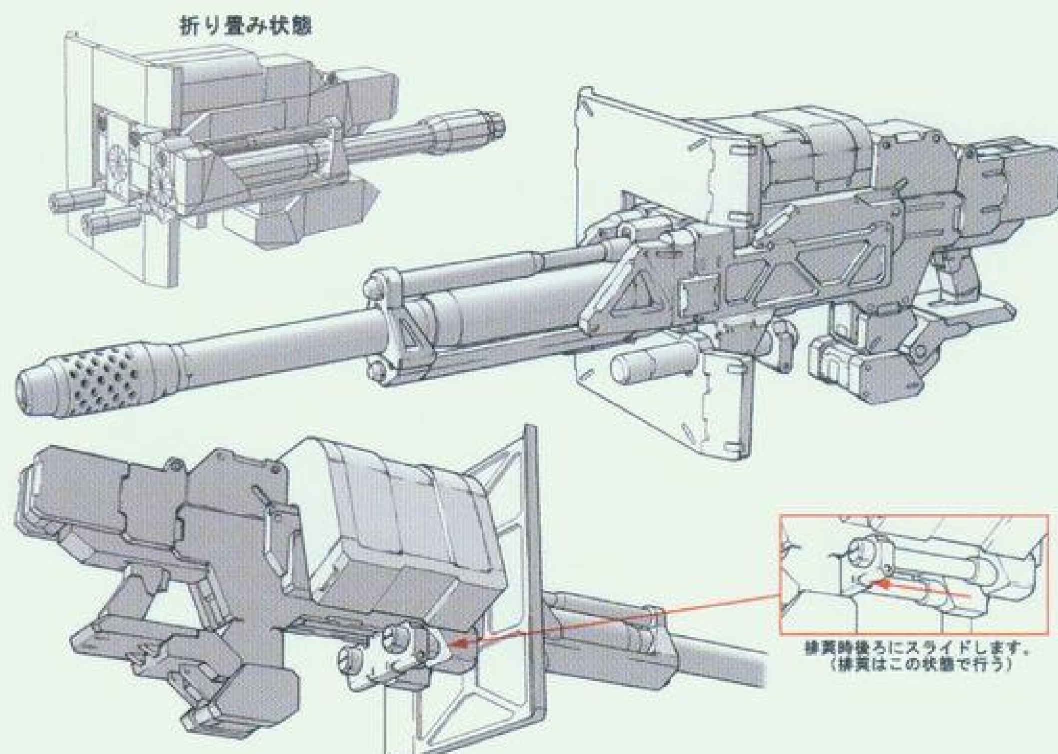


▶キャノン

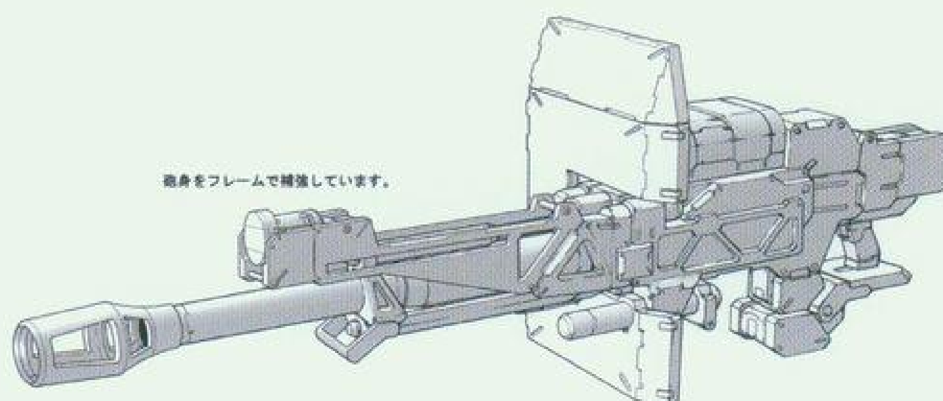
1 MAGNOLIE CN23
2 EUONYMUS CN23-2
3 AZALEE CN30
4 K0-9K/ZHUK
5 K0-9K2

砲身の長さと重厚さが、高威力・高弾速の弾丸を射出できることを現わしている。また、中心部に装甲板が装着されている点も特徴的。3の弾倉は他のキャノンに比べて格段に大きく、目を引くデザインだ。

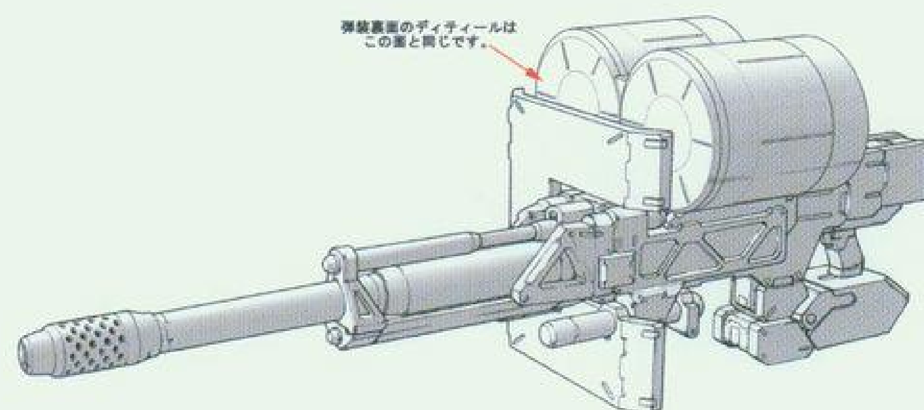
1



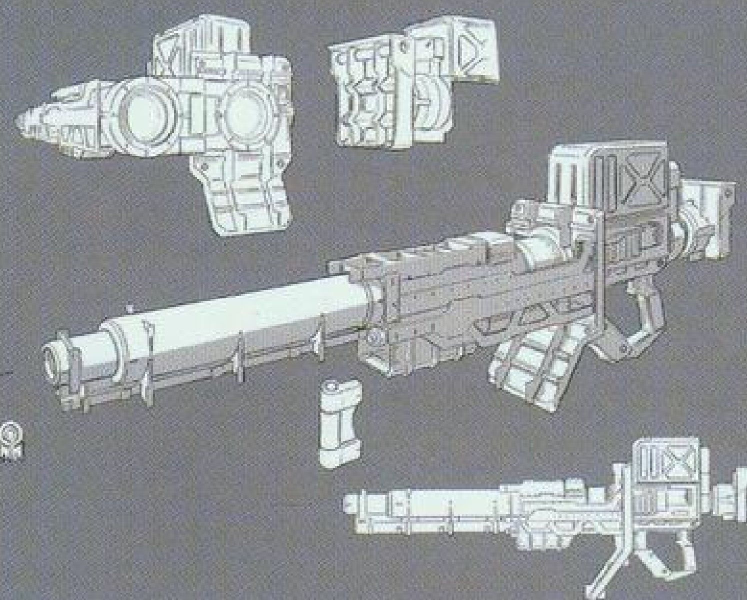
2



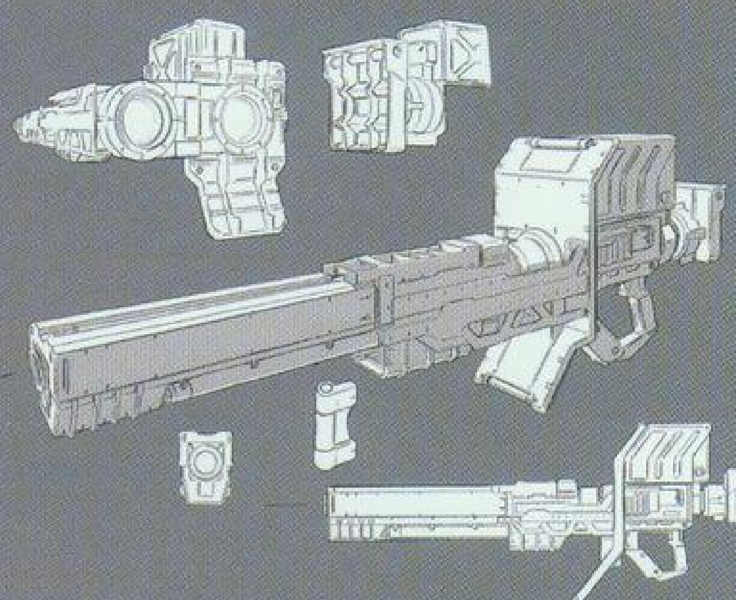
3



4



5



Designer's Comment

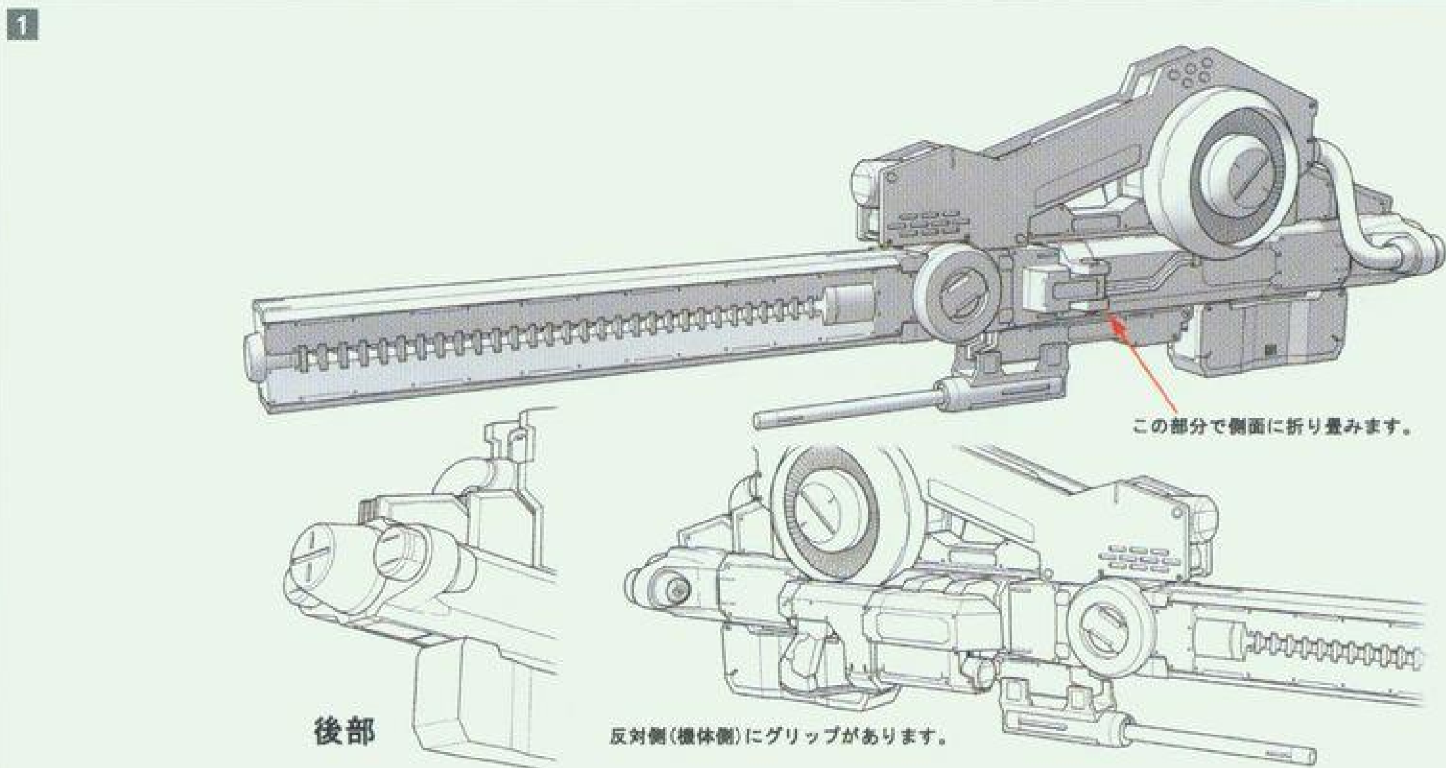
パーツのデザインをしている時、機能性を度外視してキャッチーな記号を足すことがあります。キャノンの場合はパラメータには影響しないのですが盾が付いており、他の武器と見分けが付くようにしました。リアリティだけでデザインをすると、どのカテゴリの武器も似通ってしまい、他の武器と見分けがつかなくなるためです。ゲーム的役割とリアリティのどちらを優先するのかは、デザイナーとしては一番悩むところですね

▶レールキャノン

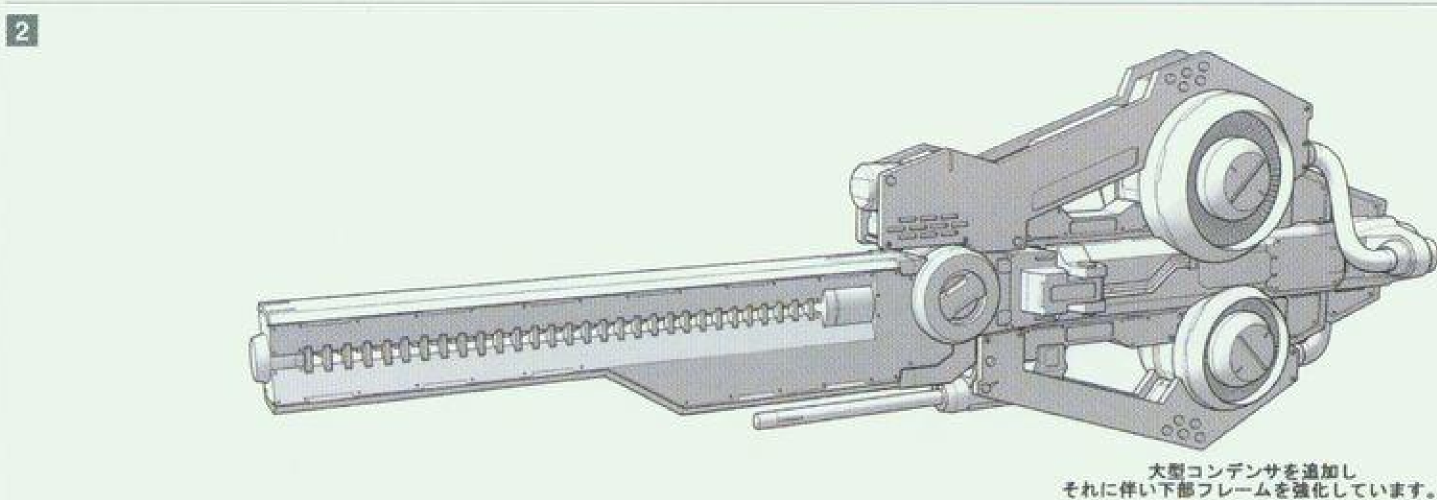
1 GERBERA SG113
2 ESTRAGON SG119
3 URG-14 DENVER
4 URG-14/H BOISE

KE弾を射出する武器だが、チャージにエネルギーを消費するため各部にコンデンサが備えられている。そのため、3と4はレーザーライフルのような、エネルギー兵器に似た形状だ。

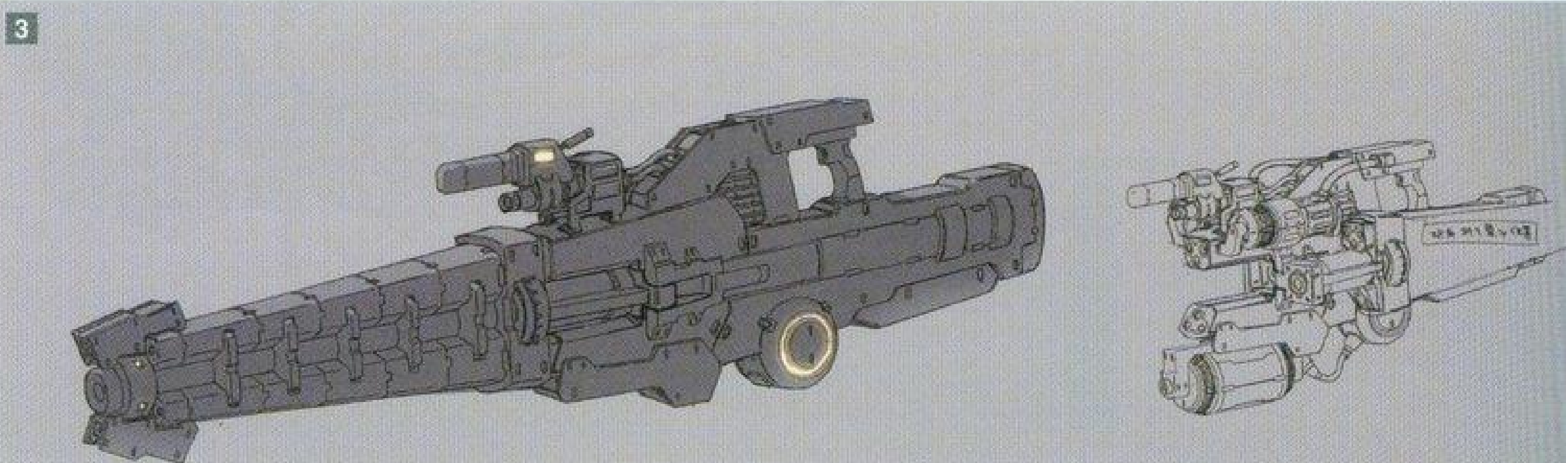
1



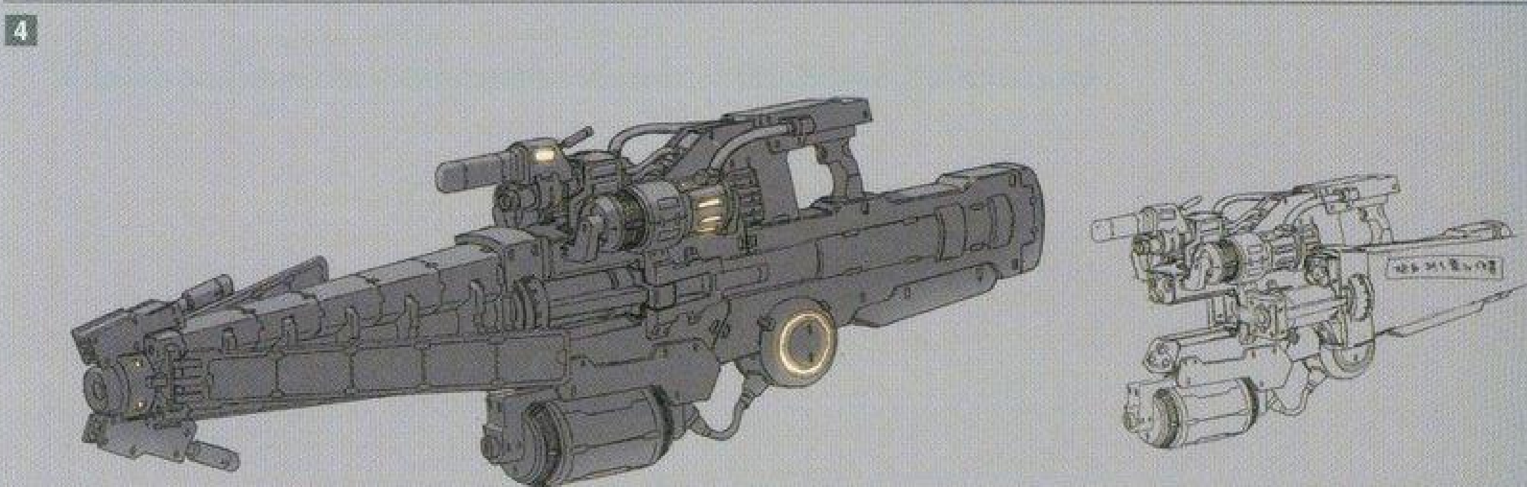
2



3



4



Designer's Comment

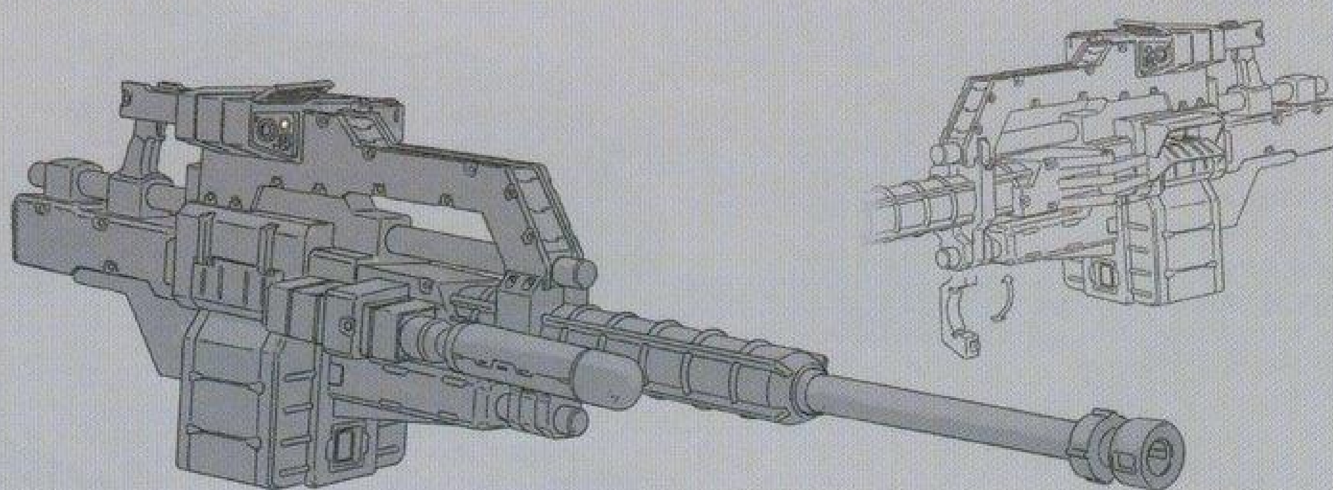
リアリティの高いデザインが全体の大多数を占めていれば、残りの少数が突拍子もないデザインだったとしても、イメージを崩すことなく個性として受け入れてもらえる場合があります。レールキャノンは、少数側のイメージでデザインしました。何事にも、少しくらい毒があったほうが刺激があって良いと言うことでしょうか。

▶スナイパーキャノン

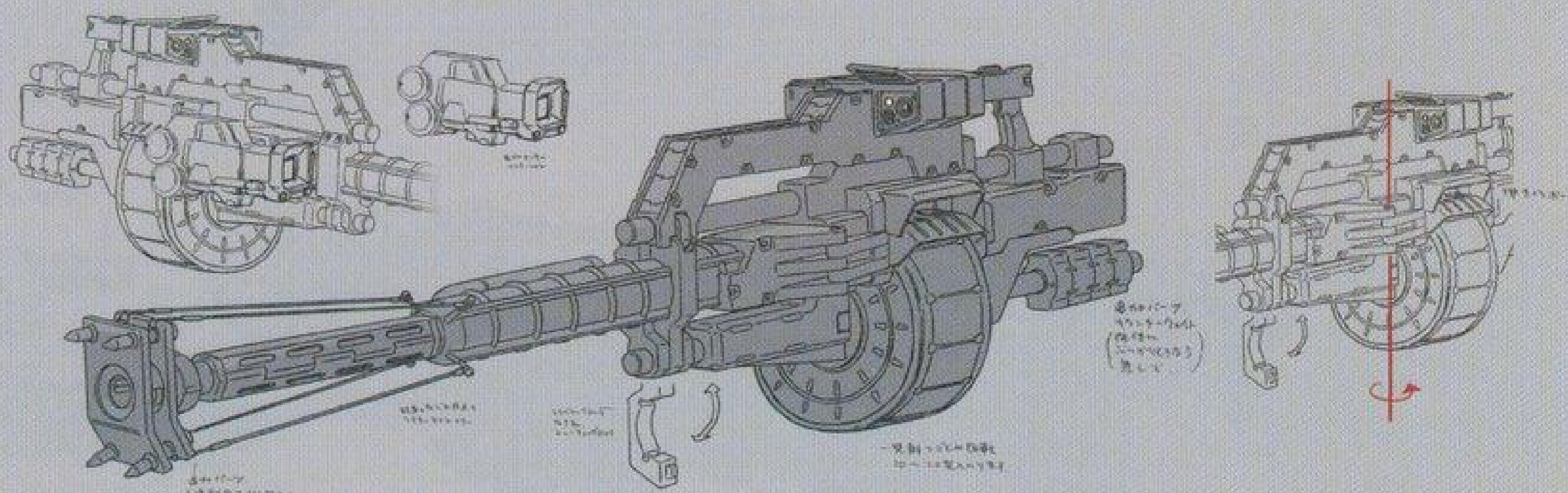
1 KO-7K2
2 KO-7K3/ZHUKOLEN
3 USC-26/H SALEM
4 USC-26 ITHACA
5 HARICOT SC61
6 ERBSEN SC62

キャノンをよりスナイパーライフルの形状に近づけたデザイン。2は砲身にねじれを防ぐためのワイヤーと、銃口に近接戦闘用のスパイクが装備されている。3と4には設置して射撃するための脚が下部に3つ備えられている。

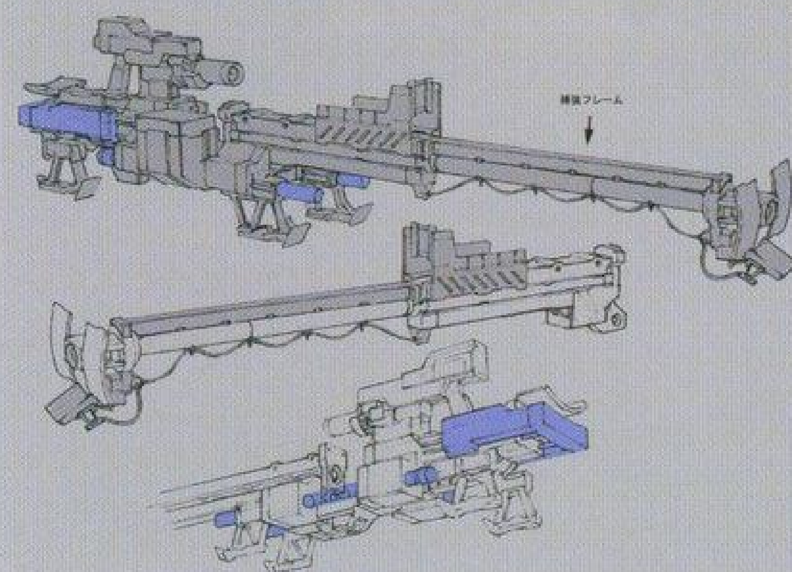
1



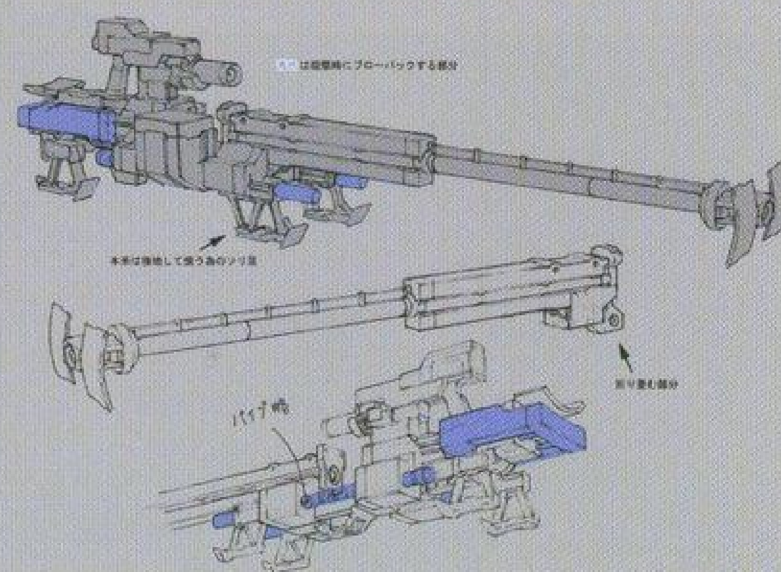
2



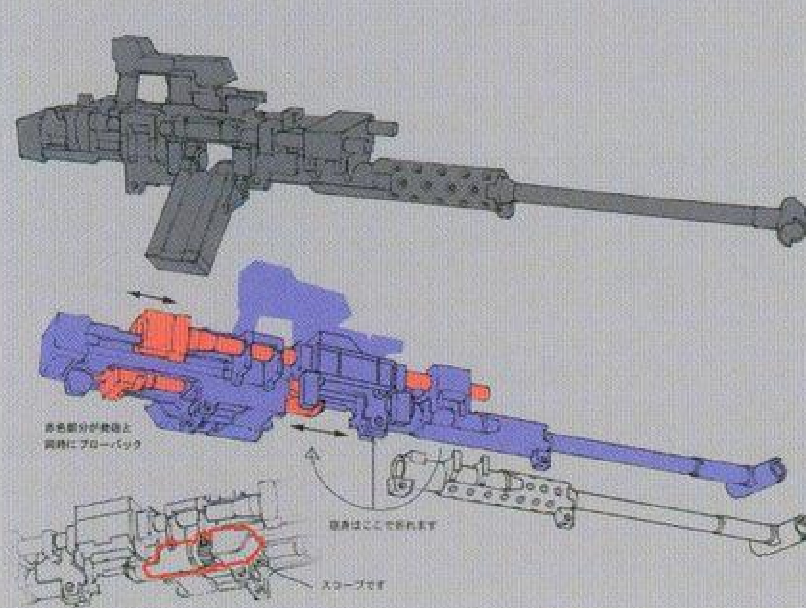
3



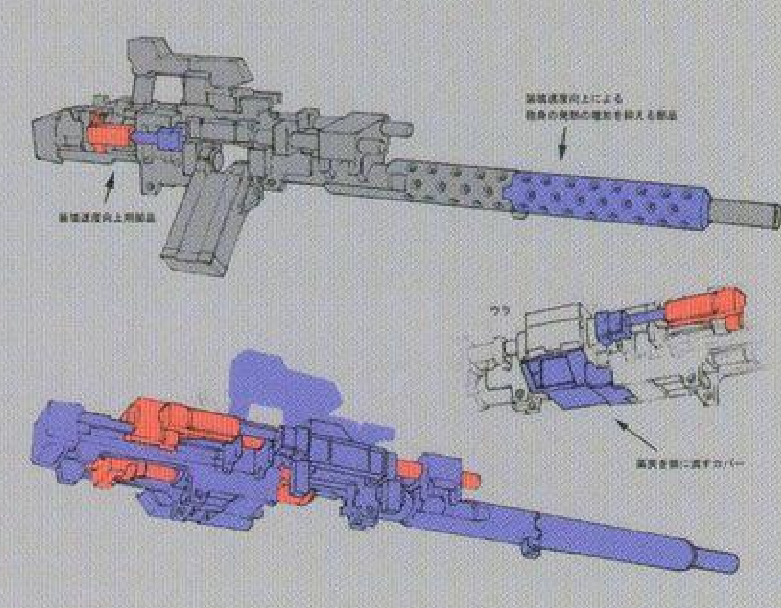
4



5



6

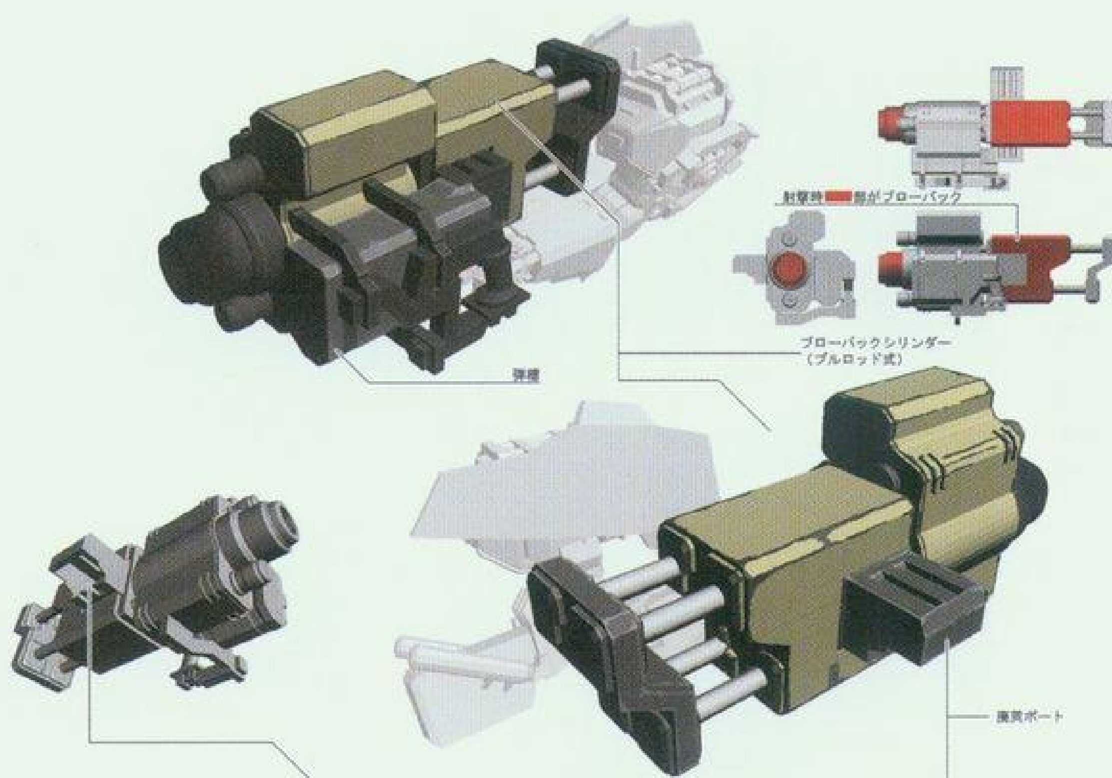


▶ハウザー

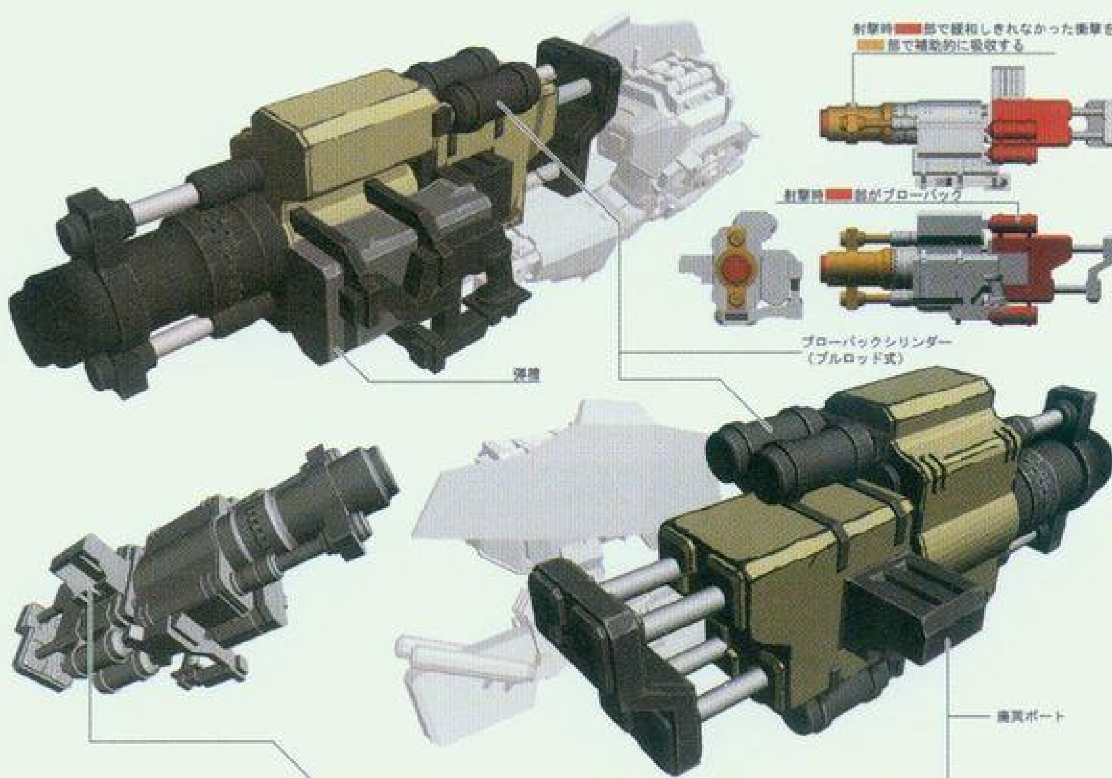
1 MILENRAMA HW29
2 PETASITES HW33
3 KO-6K/PAUKI
4 KO-6K2

武器の中でもトップクラスの重厚感。1と2の側面にある排莢口はカバー状なのが特徴で、射撃後の空薬莢をばらまくことなく、真下に捨てる役目を果たす。

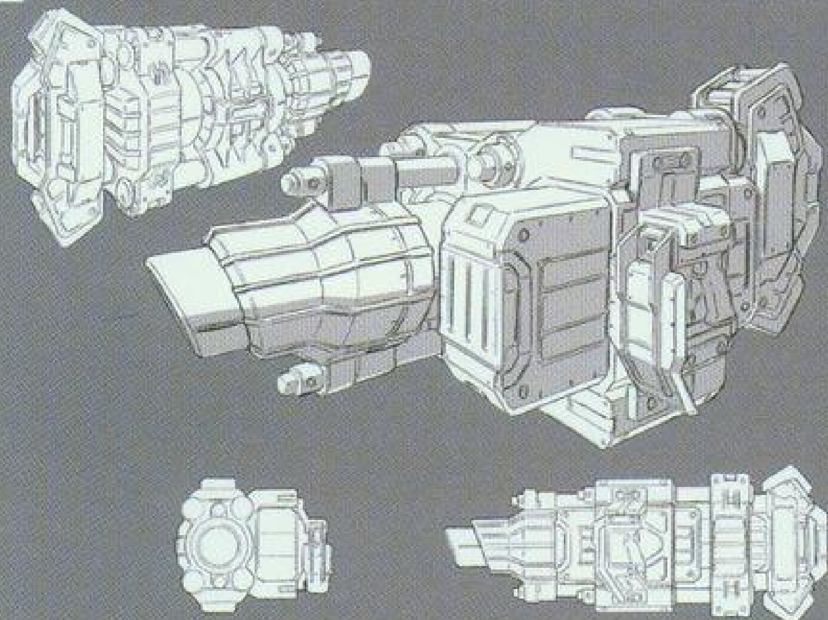
1



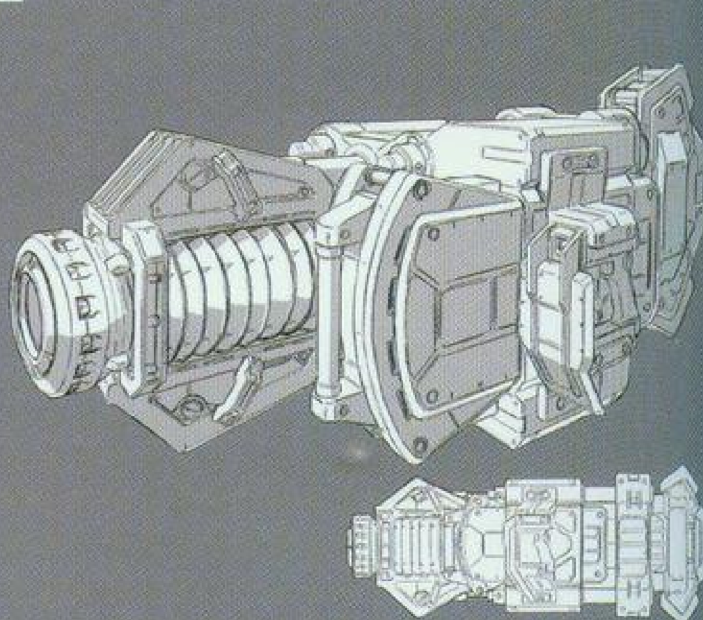
2



3



4



Designer's Comment

これはデザインスタッフの偏執なのですが、今回は3Dモデリングでデザインしている物が多々あります。従来の手書きでのデザインの方が好きだという意見はよく聞くのですが、メカデザインとしては、「機能性」と「形」を重要しているので、イメージの出力状態にこだわりはありません。3Dモデリングのデザインの場合は、デザインのルールが決まってくると質感に関しての指示が不要になったり、表と裏での整合性が狂わないことなど利点が多いのですが、完成像を理解してもらえないことも多く、やり取りで苦労する欠点もあります。手書きと3Dのどちらが良いとは言えませんね。

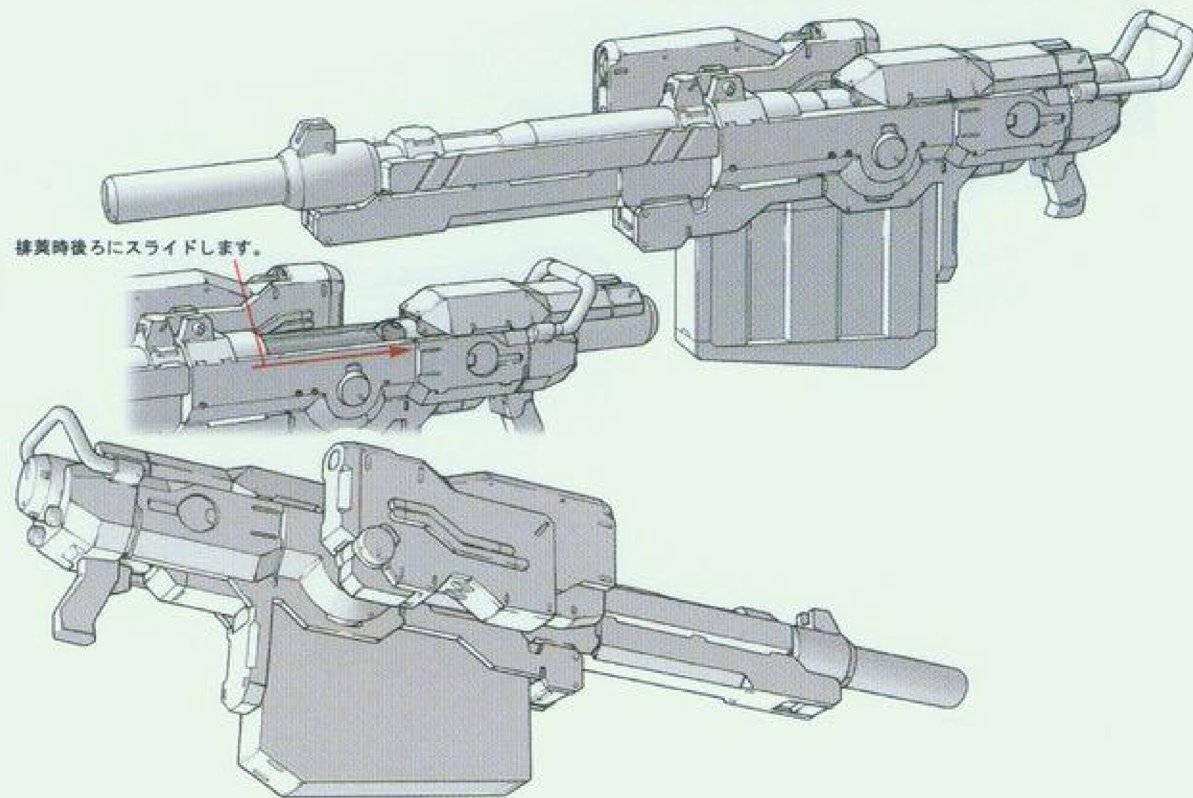
インして
はよく聞
イメージ
ザインの
の整合性
も多く、
せんね。

▶ヒートキャノン

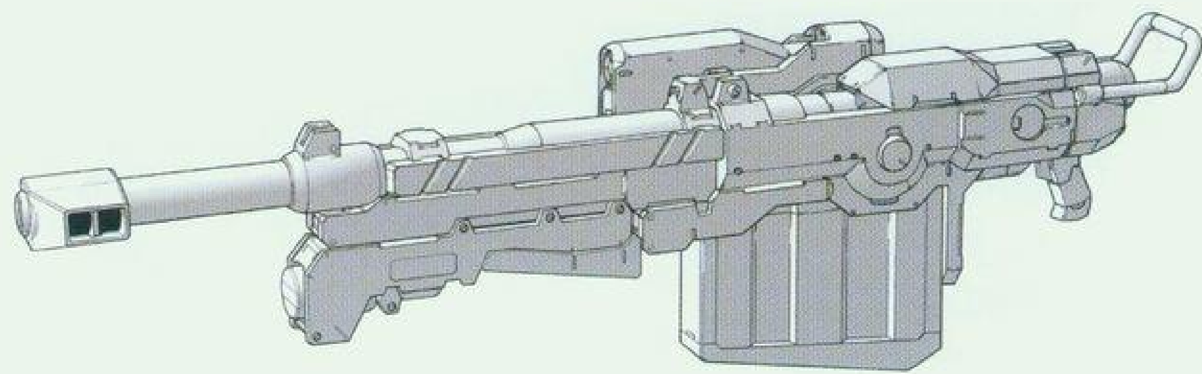
1 KO-6H6/BYSTRO
2 KO-6H7/PYRALID
3 UHC-24/R
4 UHC-24

1と2には排莢時に上部カバーがスライドするギミックが用意されている。銃身を囲うようにして備えられた装填機構を持つ3と4は、圧倒的な装填速度の速さを誇る。

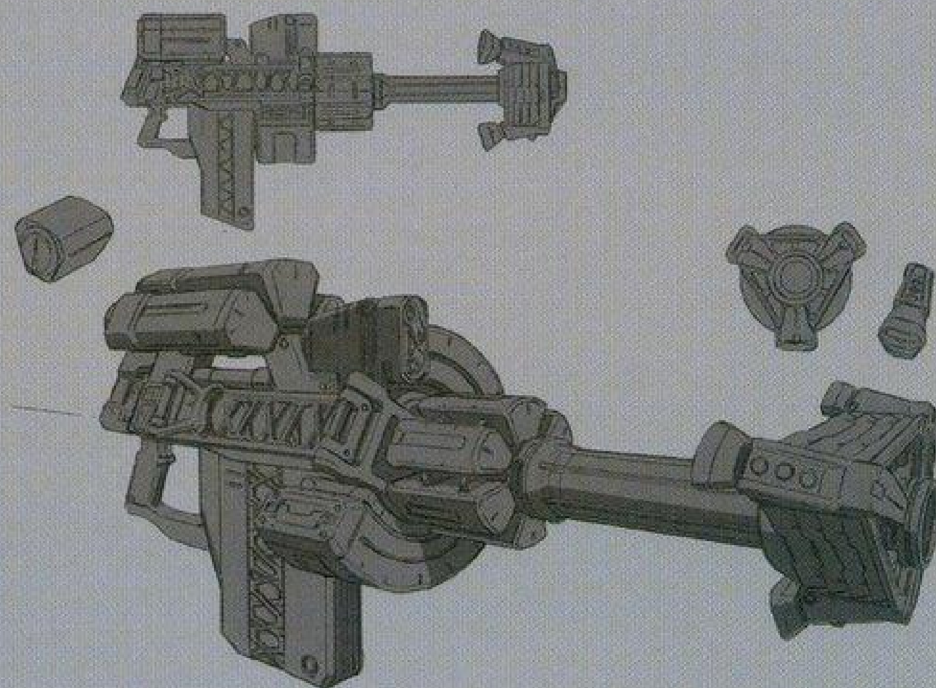
1



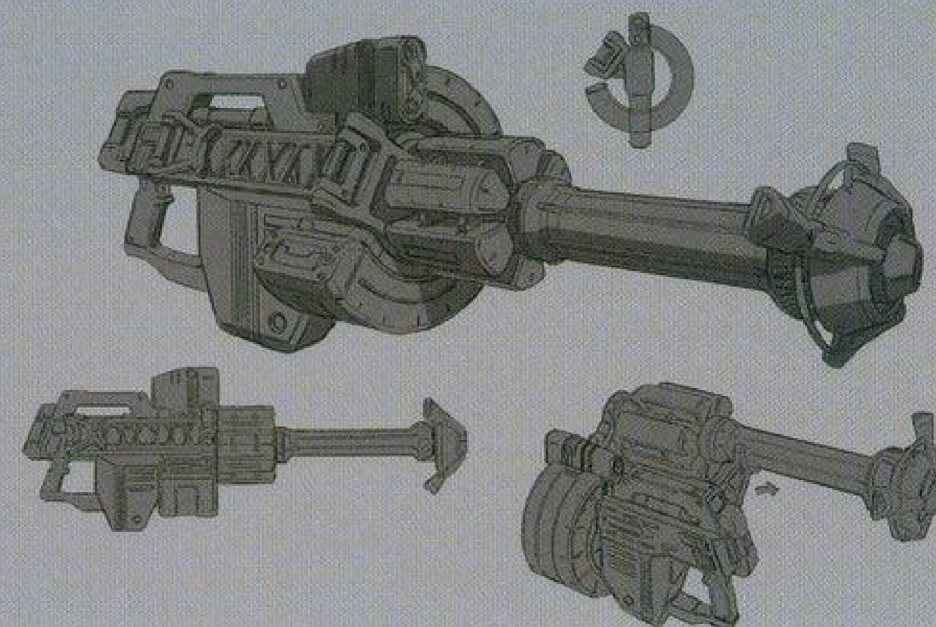
2



3



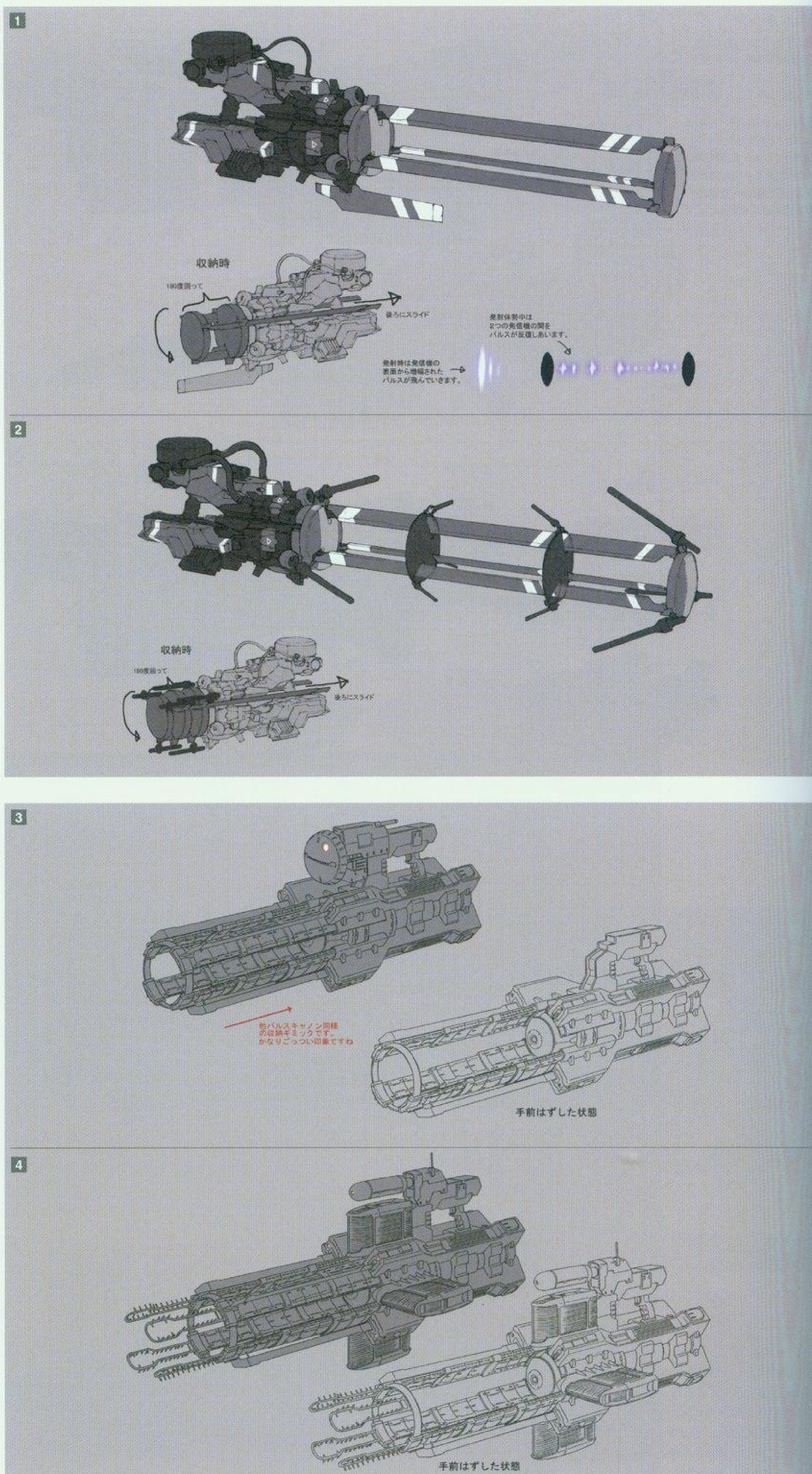
4



▶パルスキャノン

- 1 UPC-37 PUEBLO
- 2 UPC-37/H
- 3 GOLDRUTE PC13
- 4 KAMILLE PC16

銃身が収納式になっており、使用時は銃身が前方に伸びる構造。2は銃身の先端にアンテナを3本接続している特殊なデザインだ。これはパルスを増幅させる役目を果たしている。



▶レー
- ULC
- ULC
- LOC
- CAR

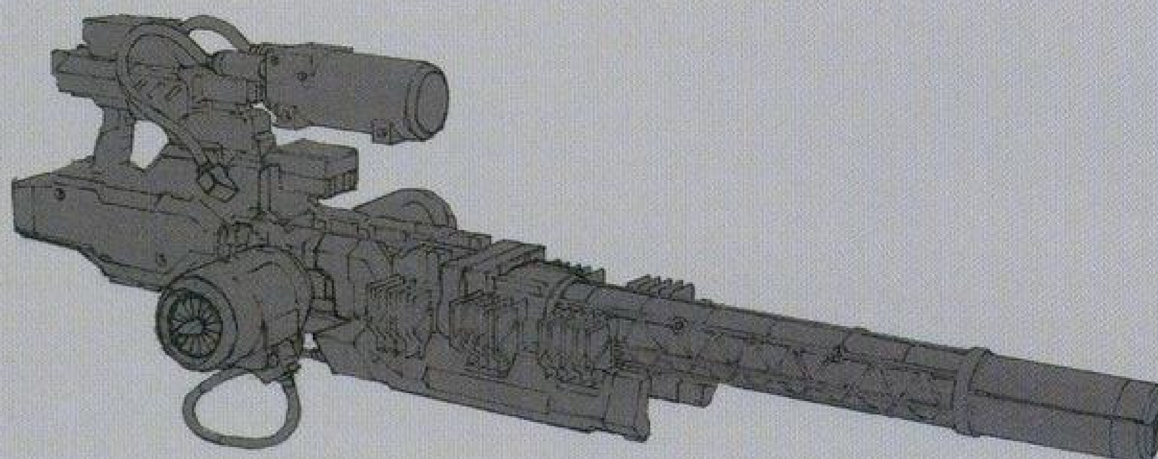
3と4の
というより
よう。また
殊で、上
側面に側
いたスペ
たまれる

▶レーザーキャノン

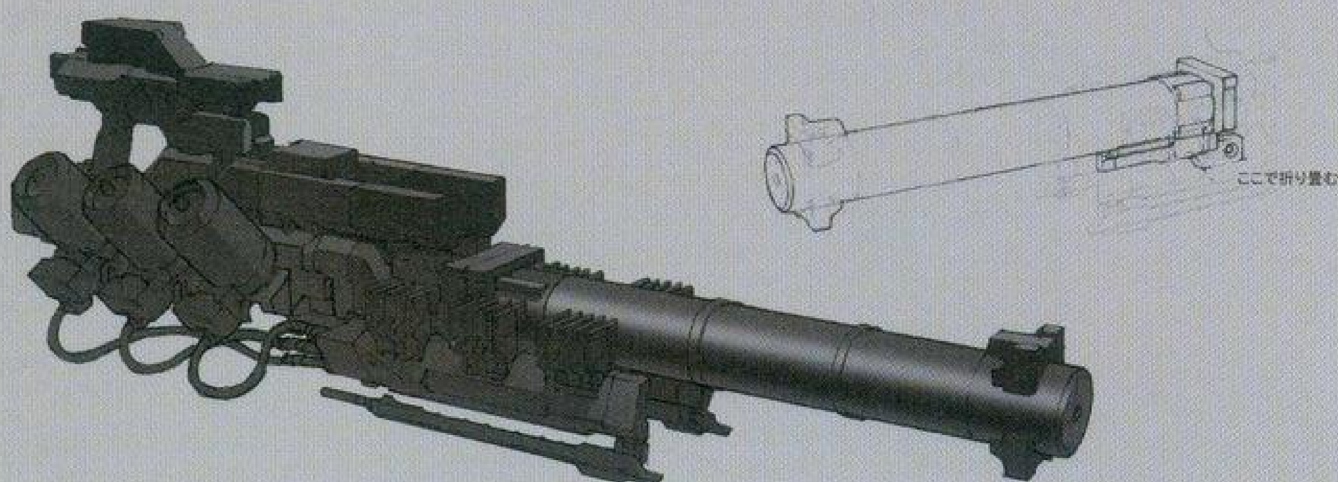
1 ULC-40 LAUGHLIN
2 ULC-40/H
3 LOCUSTA LC55
4 CARRUBA LC55-2

3と4の見た目は、キャノンというより巨大なハンドガンのよう。また、ギミックが少し特殊で、上部センサー部分が側面に倒されてから、その空いたスペースに銃身が折りたたまれる仕組みになっている

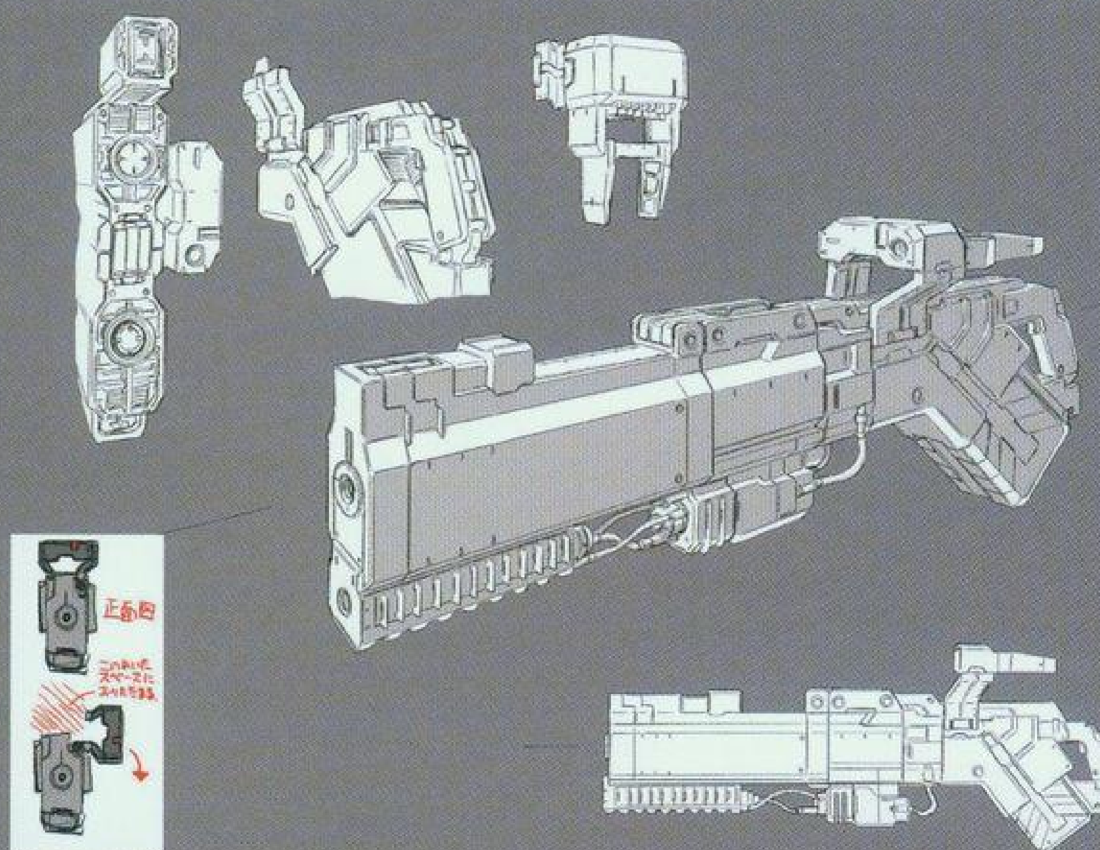
1



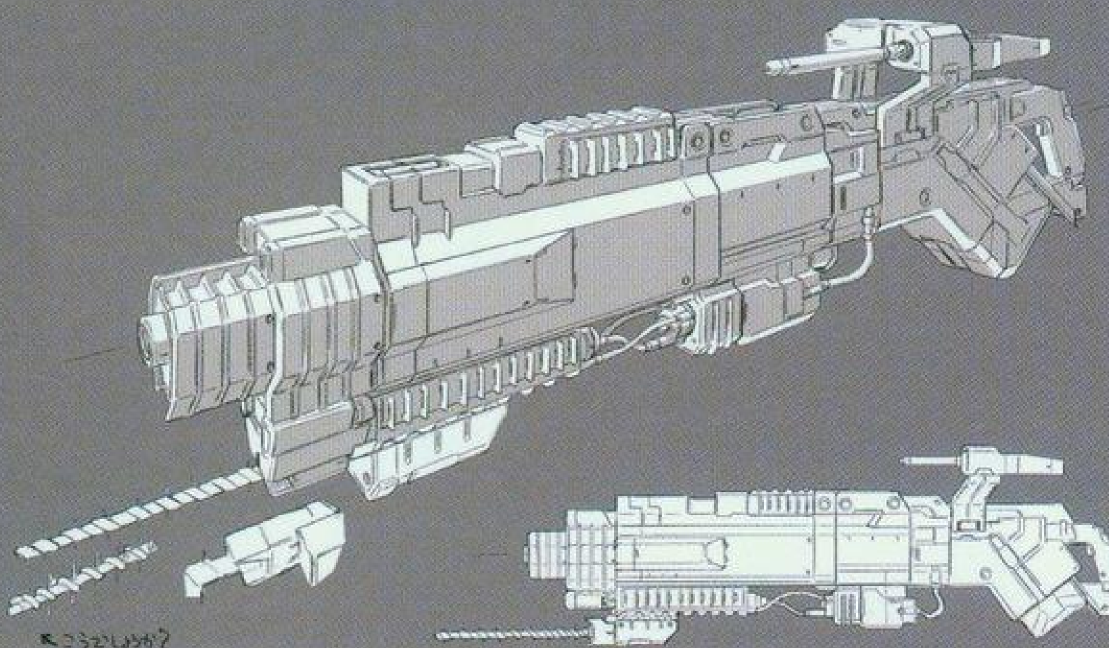
2



3



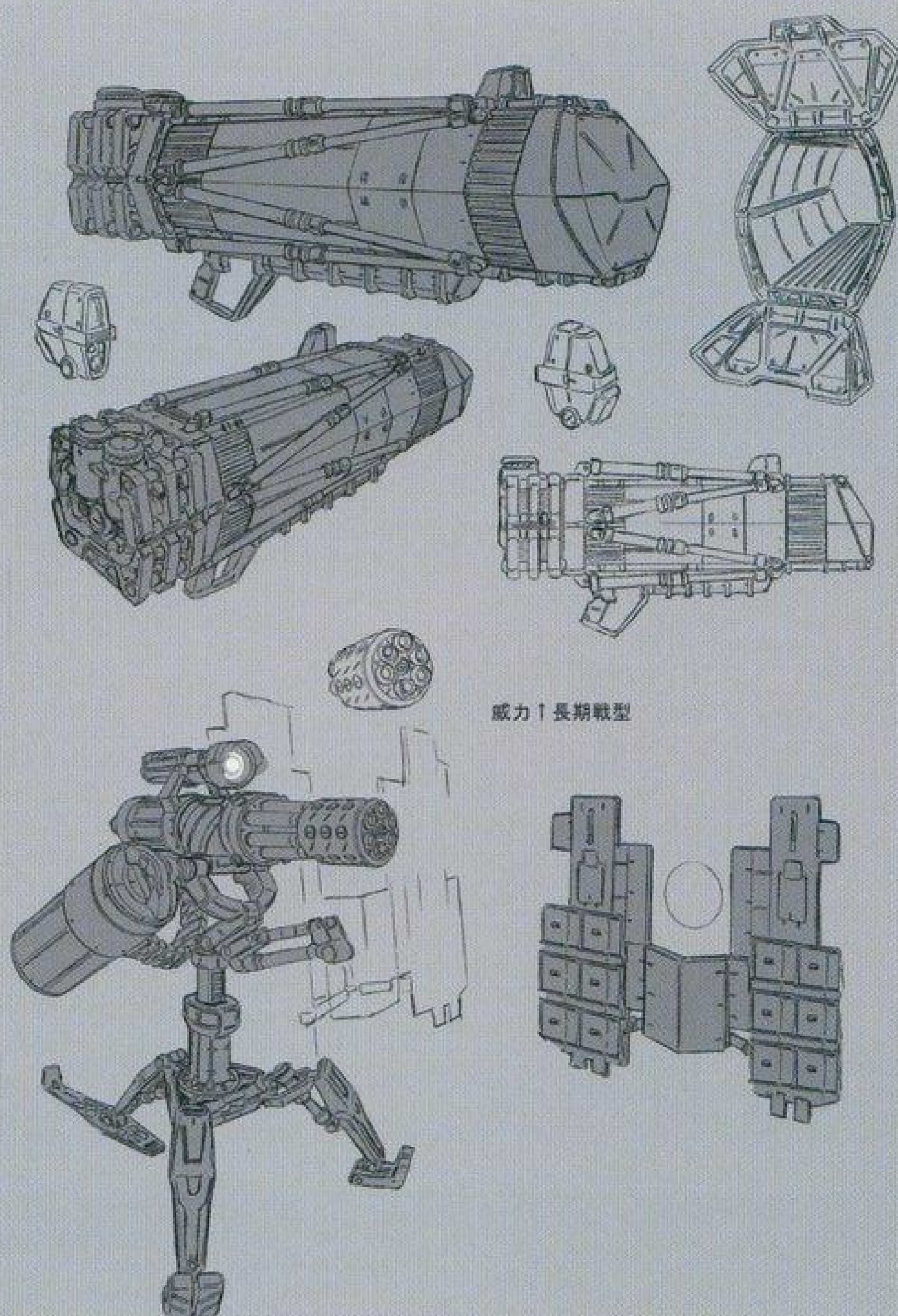
4

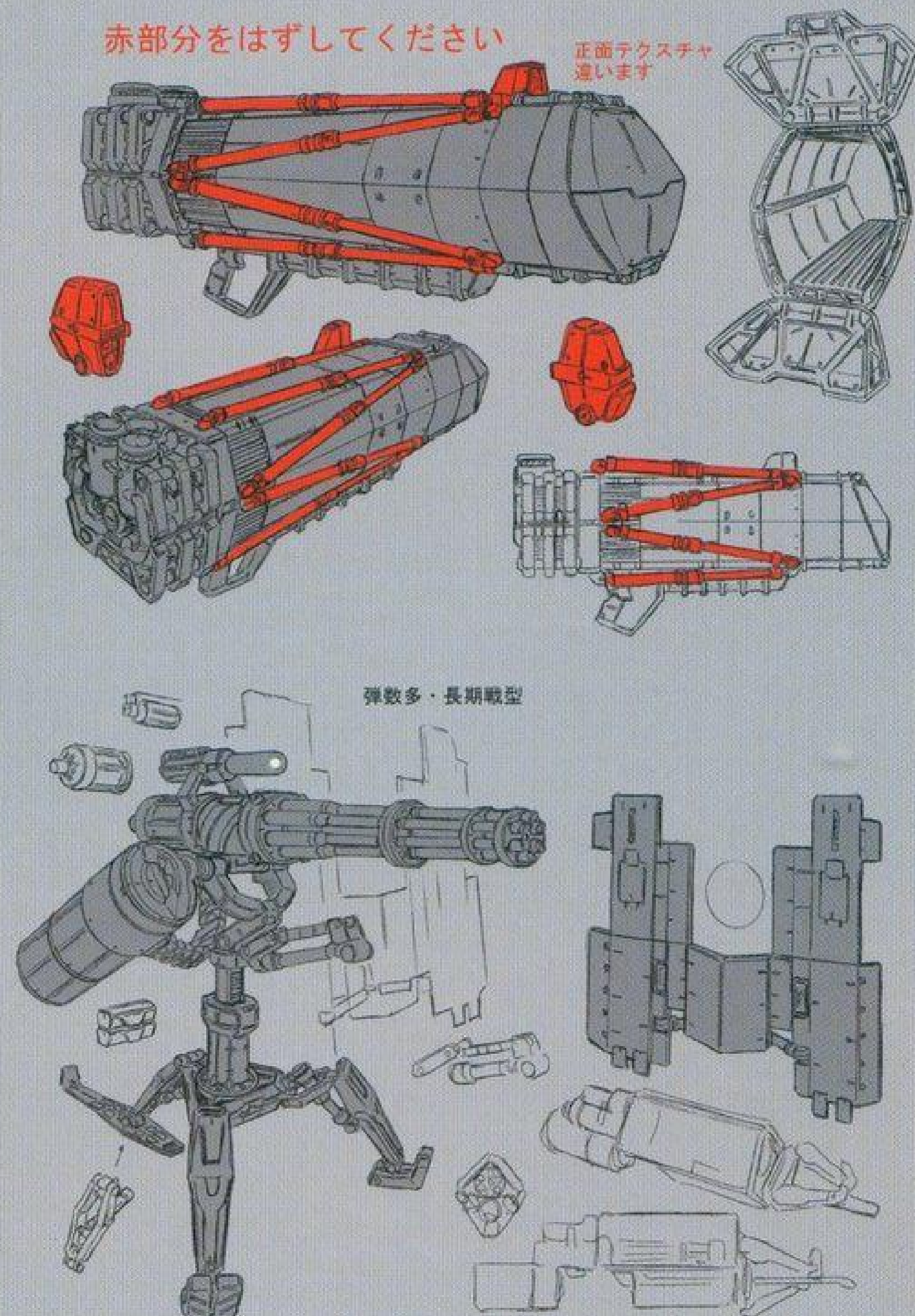


▶セントリーガン

1 ST-04/H
2 ST-04

箱の中に子機が搭載され、射出された子機は固定砲台として展開する。1よりも銃身が長く弾倉が大きい2のように、子機もそれぞれが異なった性能を持つことがわかる。

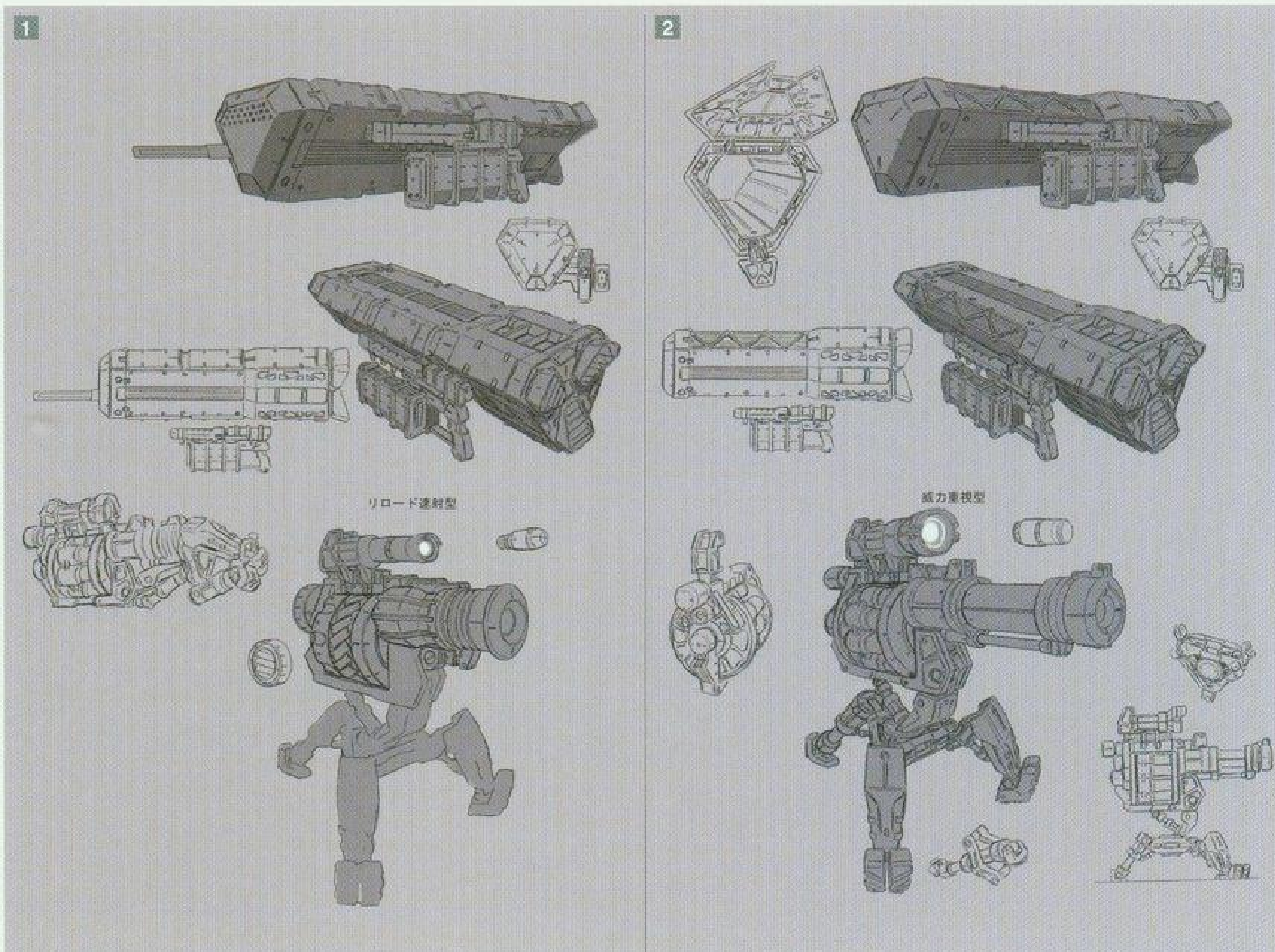


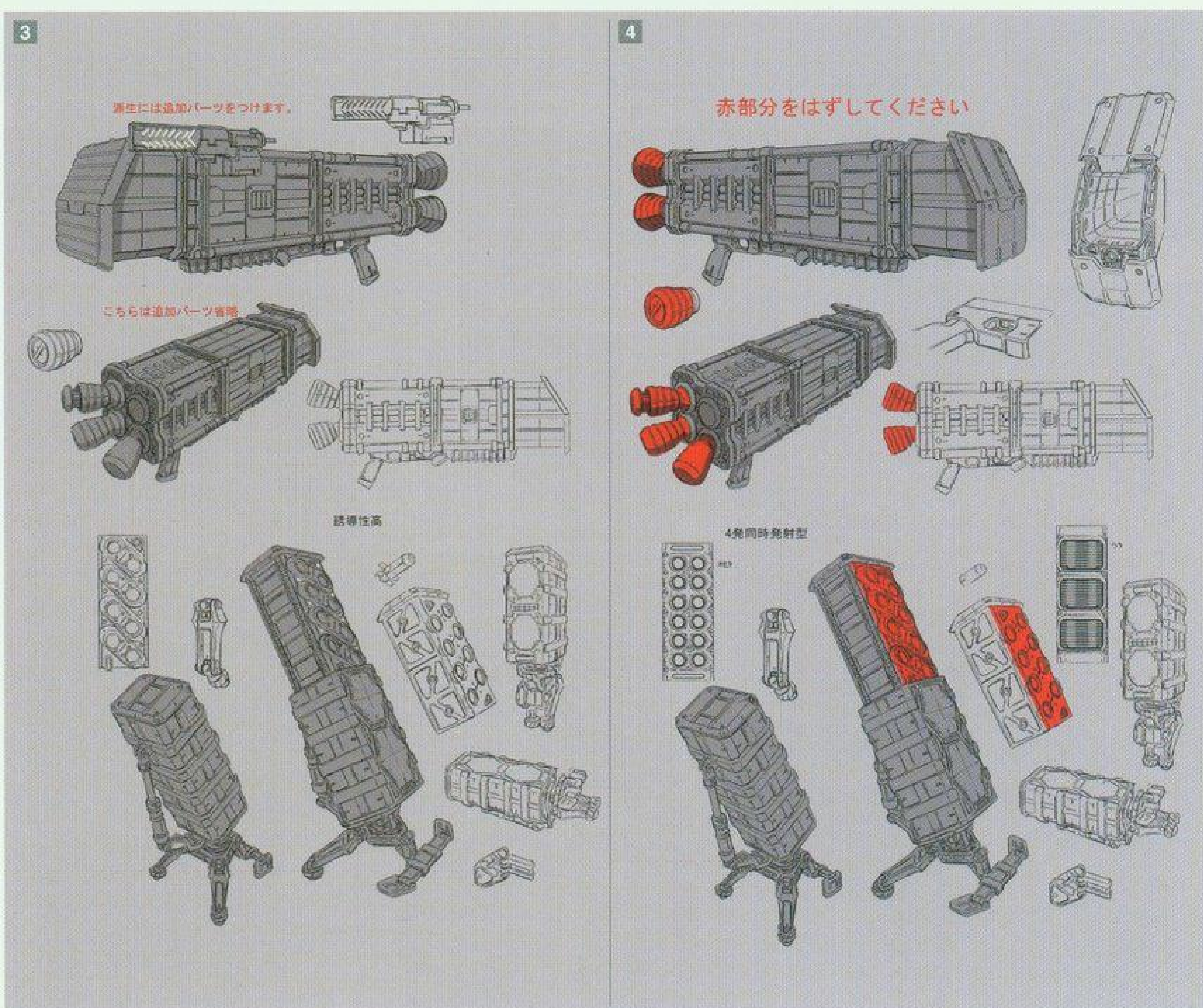


▶セントリーガン

1 UST-21/R
2 UST-21 GLASGOW
3 UST-31 PHOENIX
4 UST-30 MILFORD

搭載された子機の種類により、箱の形状にも違いがある。子機はACと比べると非常に小さいが、細部のディテールまでしっかりと描かれている。





Designer's Comment

上記のセントリーガンのように、アクションゲームでプレイヤーがマップに何かを仕掛けるという要素は、古くからある醍醐味のひとつです。今後もその楽しさを活かしていければ良いですね。

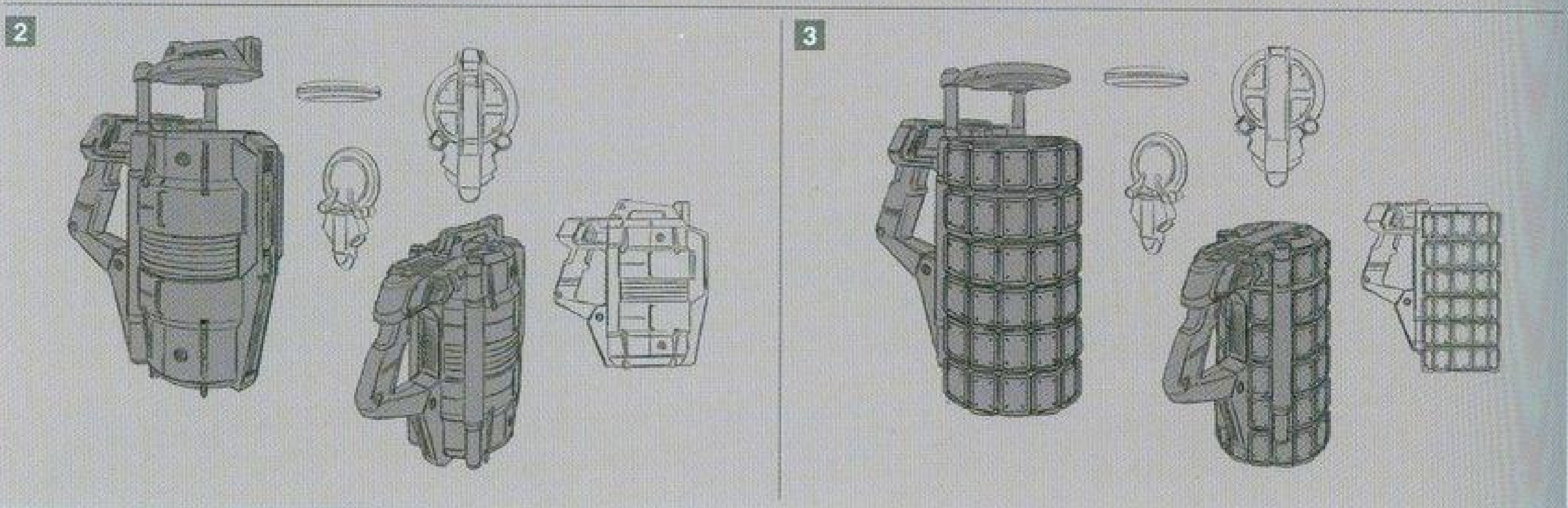
▶ジャマー

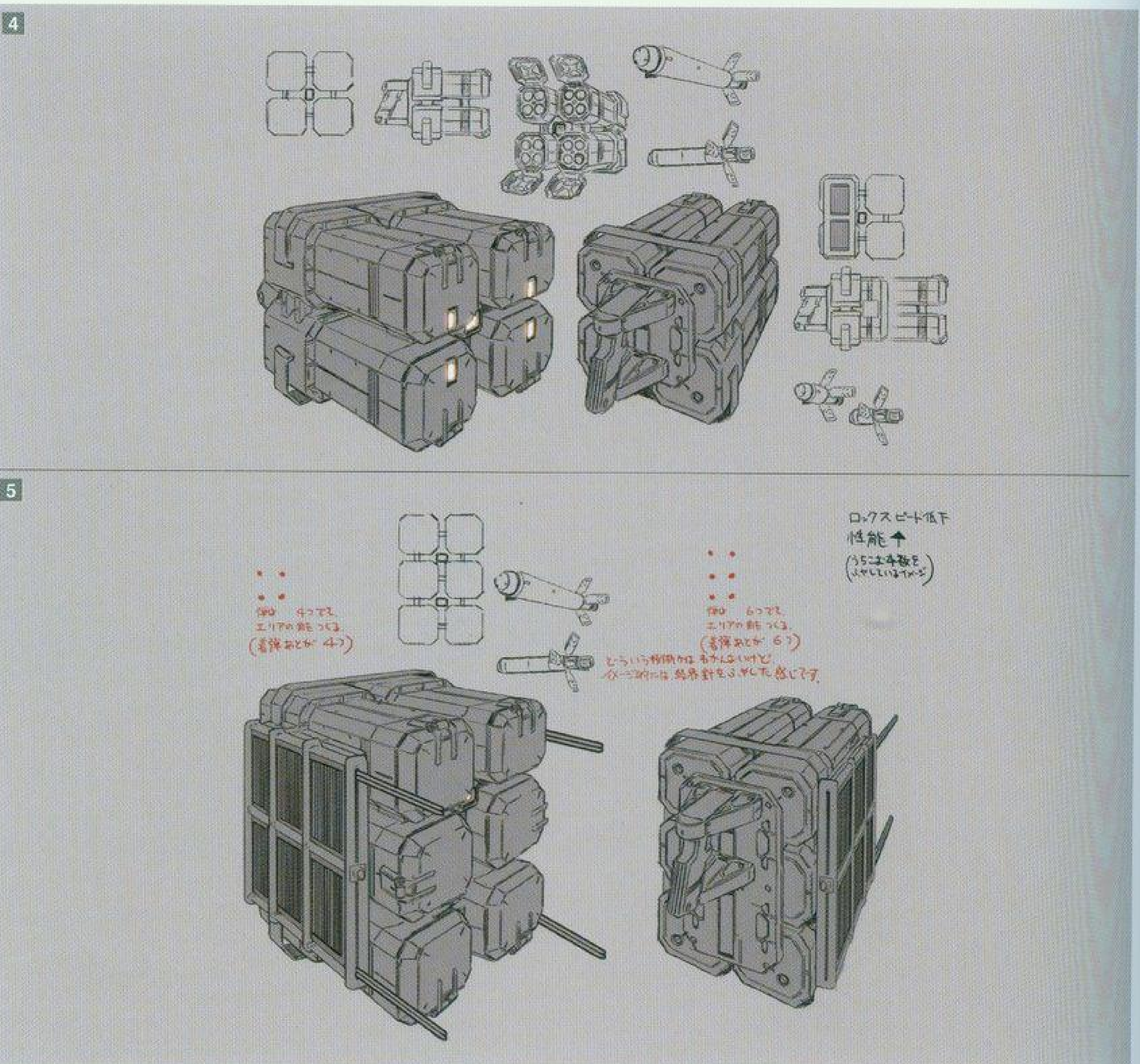
1 UMJ-05
2 UMJ-05/H
3 UMJ-09 PASADENA
4 FJ-13 OHOKAMU
5 FJ-13/H

ジョッキに似た形状という異色なデザインの1～3。3は等間隔に並べられた板状の外装が、手榴弾を連想させる。4と5はジャマーを搭載したミサイルを発射する仕組みだ。

ムーブジャマー

コンセプトはビアジョッキですね

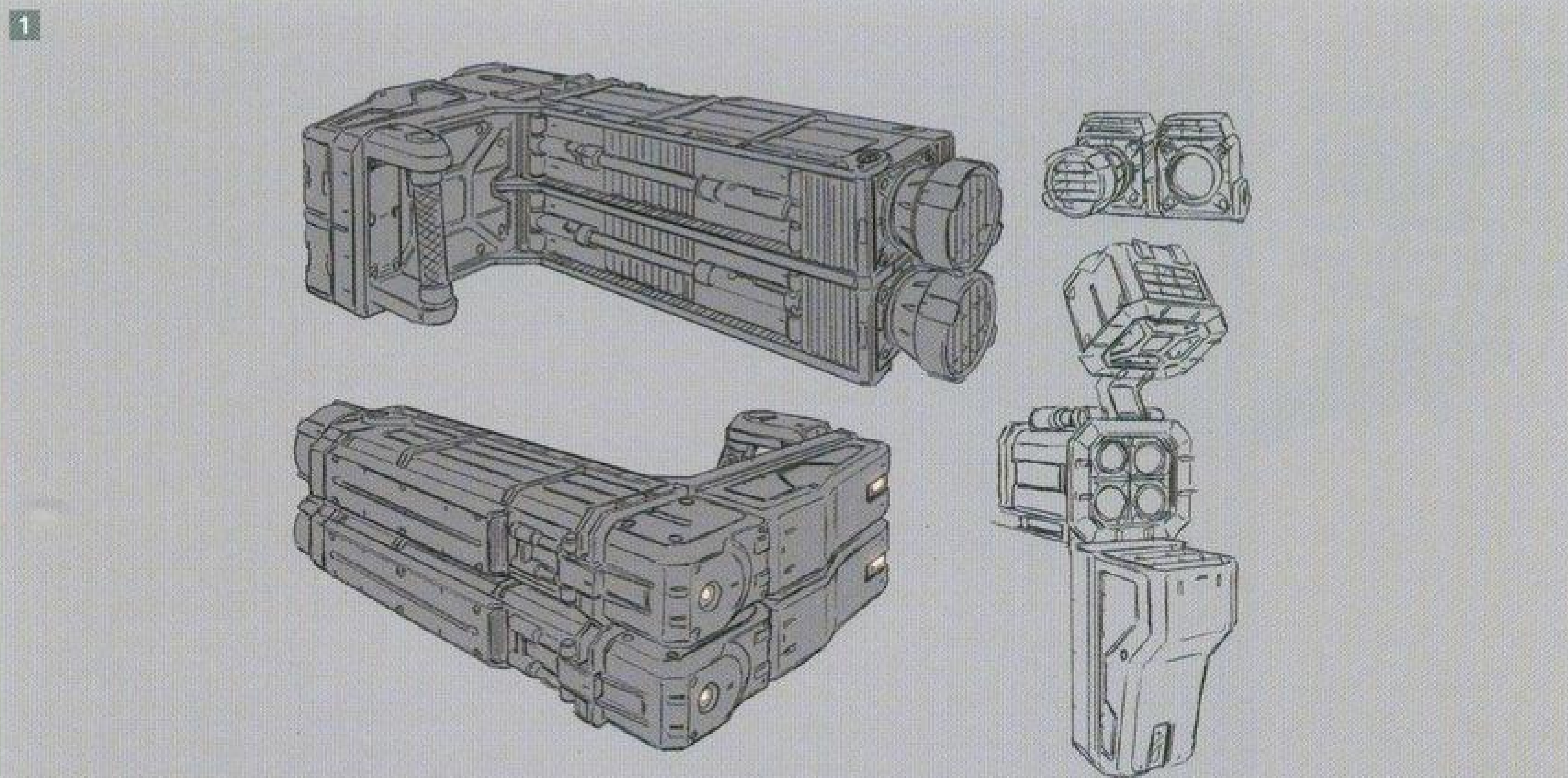


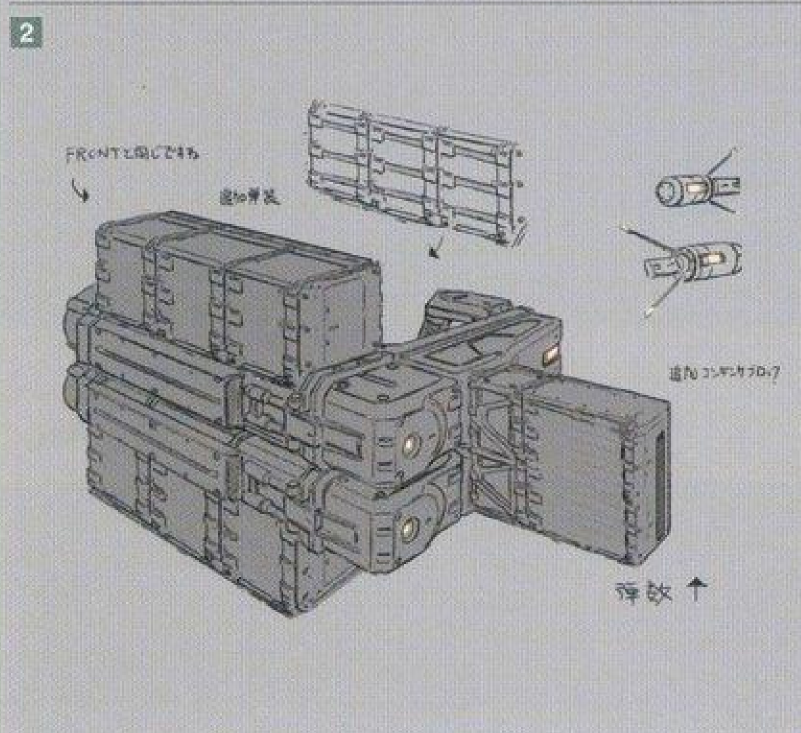


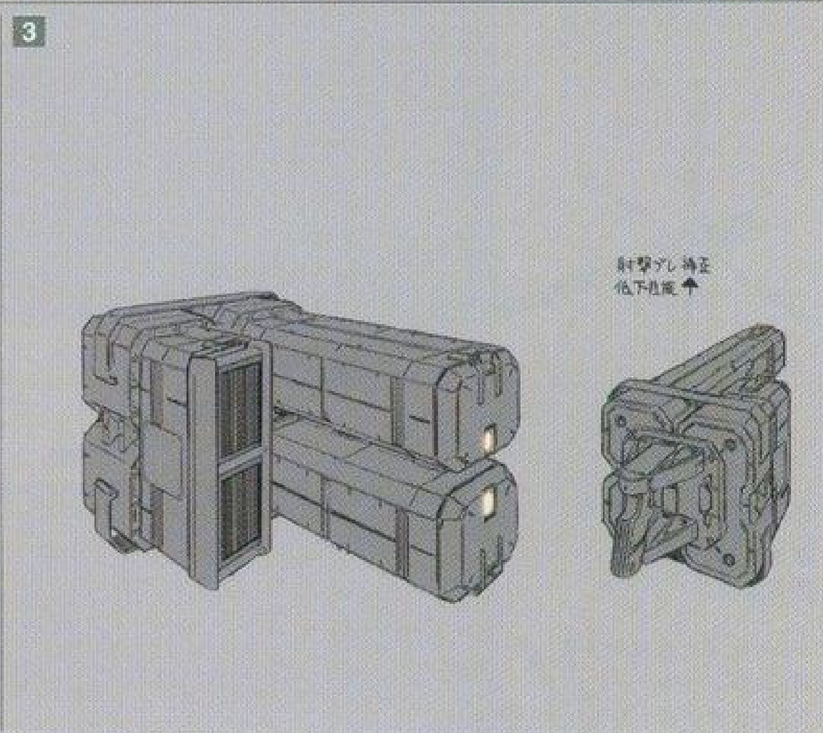
▶ジャマー

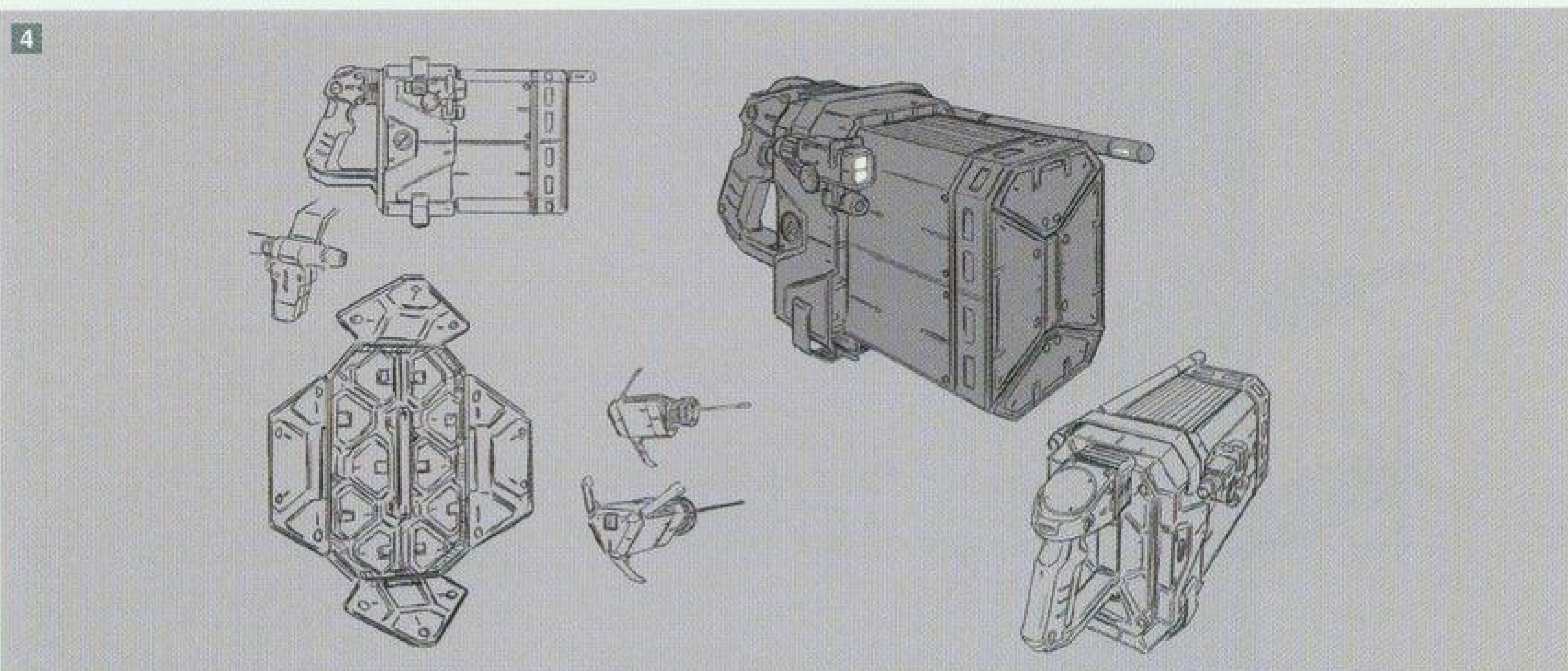
1 AR-07
2 AR-07/A
3 FJ-11
4 UGJ-22 LOCKPORT
5 UGJ-22/H
6 UGJ-22/A EUGENE

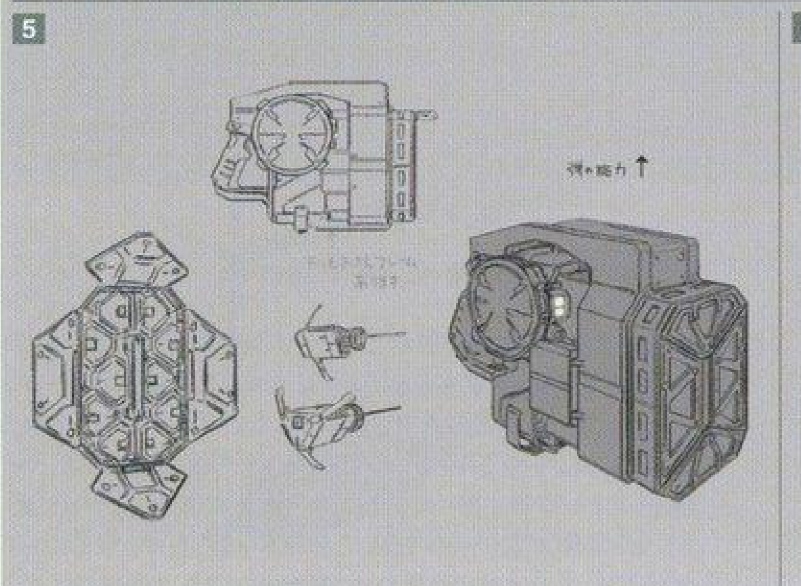
1～2はまるでナックルガードのような、手と腕を覆うL字型の形状。ジャマーを射出する際は、手側にある角部分が開かれる。ピストル状の4～6は、前方のハッチを開いてジャマーを射出する機構。

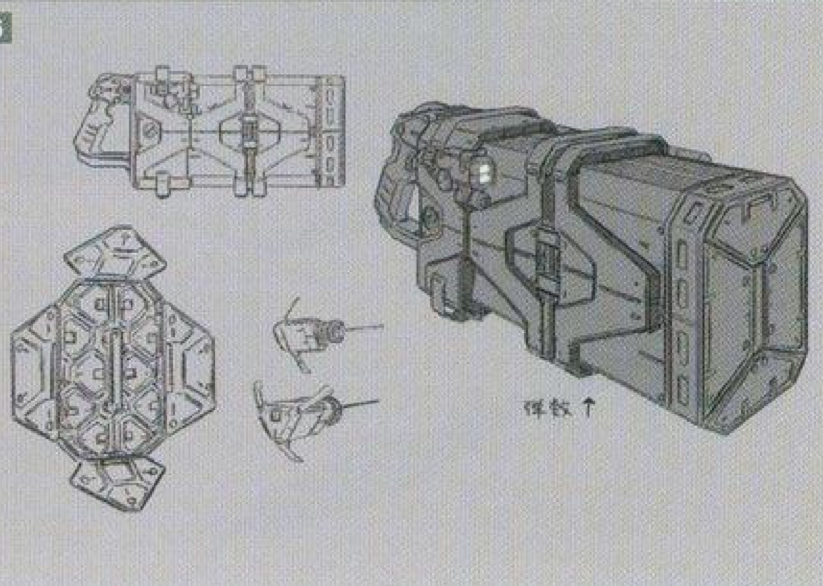








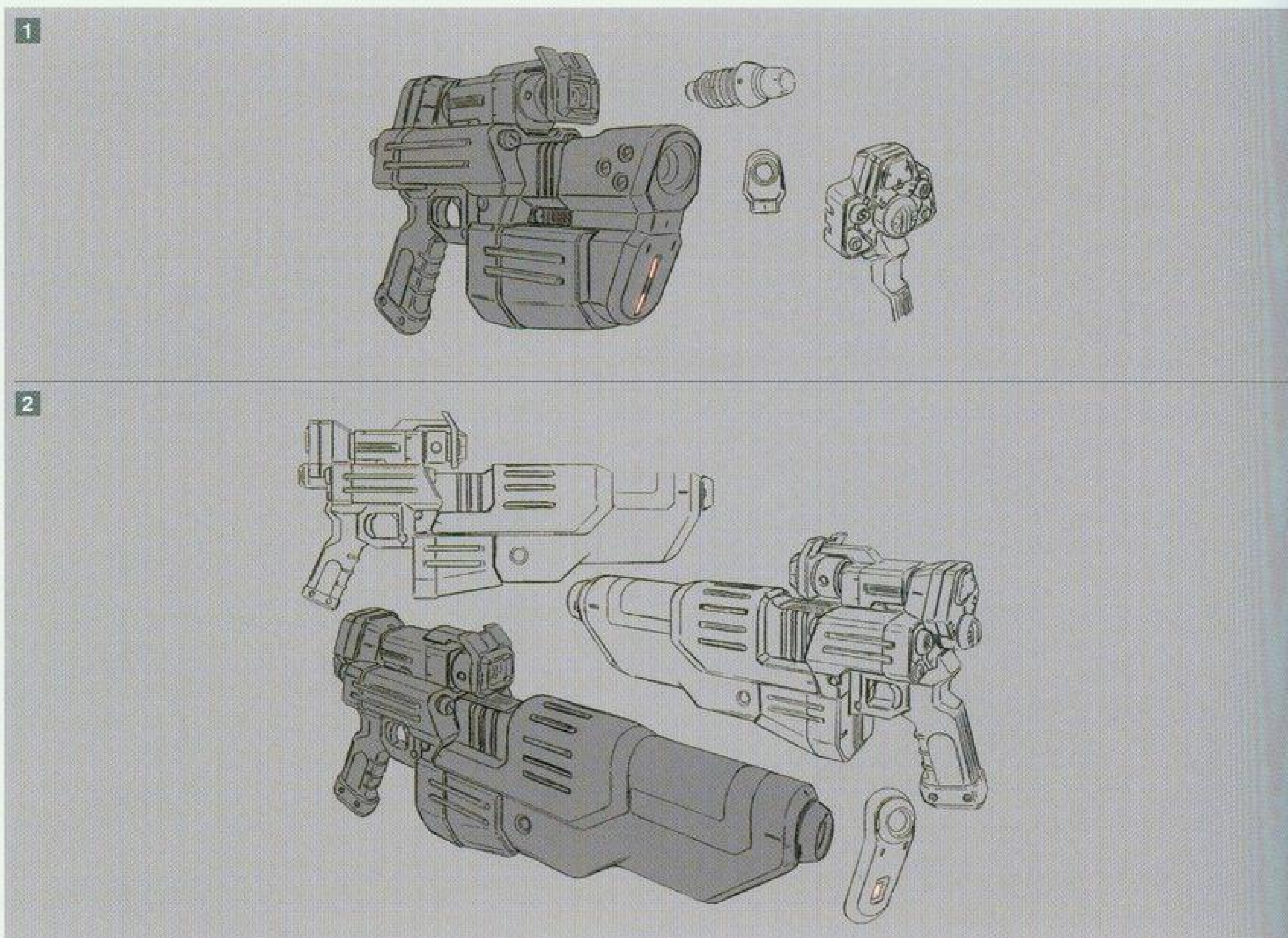




▶ターゲットガン

1 UTG-35
2 UTG-36 STAMFORD

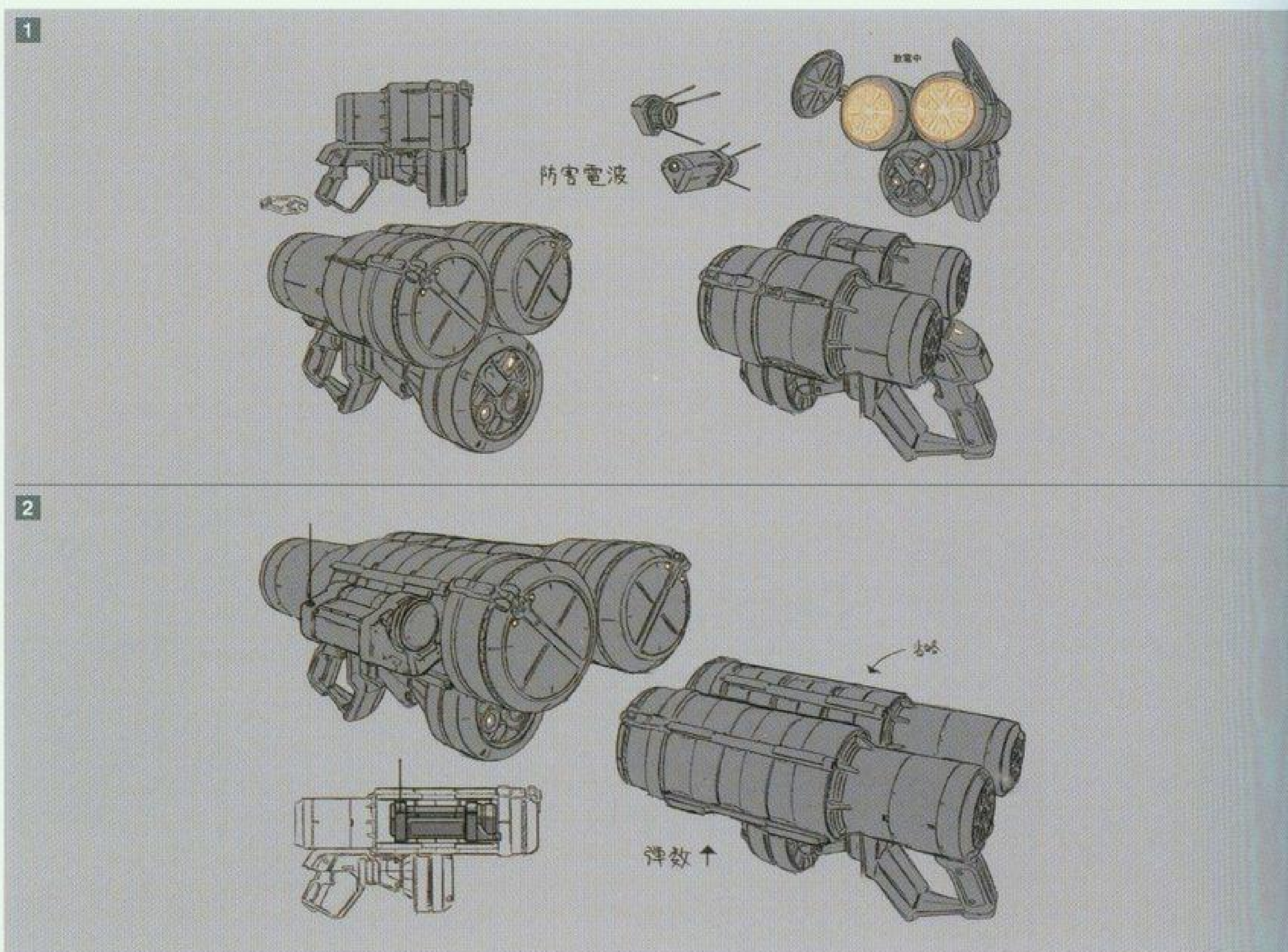
そのまま武器になりそうな、小型のハンドガンとも言えるデザイン。2は銃口にロングバレルが取り付けられ、射程距離の強化が図られている。



▶ジャマーガン（未使用）

1 設定画1
2 設定画2

ゲーム中には未実装の武器。ピストルタイプのジャマーのように、妨害子機を射出して使用するタイプだ。



Designer's Comment

今作ではついに腕部武器にもチーム戦に比重を置いたサポート武装が登場し、その過程でさまざまなアイデアが生み出されています。例えばジャマーガンの他にも、ワイヤーがついたアンカーを撃ち込む武装も考えていました。これはブースト出力と機体重量から算出した数値が大きい方が、もう片方を引っ張ることができる仕組みで、飛び回ってる敵に撃ち込んで引き落としたり、危機に陥っている軽量機体を救出するといった使い方をする武装です。チームアクションの幅が広がるので良いと思っていましたが、ワイヤーの間に障害物が通った場合や機体が回転している時の処理などの問題点があり、実現が難しいということでボツになっています。

の過程で
ついたア
した数値
んで引き
チームア
場合や機
ています。

肩部武器 Shoulder Unit

▶フラッシュロケット

1 UFR-23 ASANSOL
2 UFR-23/R

2の弾頭部分には現実で使用されるスタングレネードのように、フラッシュ放出用の穴が開けられている。



▶ヒートロケット

1 KO-8C4/SHKIPER
2 UHR-65/H
3 KO-8C5
4 UHR-67/H KARUR
5 KO-8C/FENDIE
6 UHR-65 KOLKATA
7 KO-8C3
8 UHR-67 AGARTALA

全てのヒートロケットに共通で備えられている弾頭の先端にある細い部分は、内部を起爆させるための信管。威力の高いものは、3や7のように弾頭が大きい。

▶ロケット

- 1 URL-17/V
- 2 CALAMUS RL123
- 3 URL-24/V
- 4 DAISY RL58-2
- 5 URL-17 BIKANER
- 6 CECE RL113
- 7 URL-24
- 8 ZENZERO RL58

丸みを帯びた先端が特徴のロケット。5～8は尾翼のみ共通で、弾頭がそれぞれ異なったデザインになっている。

1

2

三枚羽です

3

4

5

6

7

8

▶KEミサイル

- 1 BARDANA SRM25
- 2 ACIANO SRM25-2
- 3 PUERARIA HSM303
- 4 YACON VM105
- 5 UVF-15 JABALPUR

各種ロケットと異なり、ミサイルはいくつか性能の異なるタイプがあるため形状にも違いが出る。1と2は複数の小型弾頭が積まれた分裂型。

1

2

外から見える部分は20発です。
中の3つを入れると26発まで調整可能です。

こんなミサイルが
蜂の巣状でセットになっています。

噴射口

3

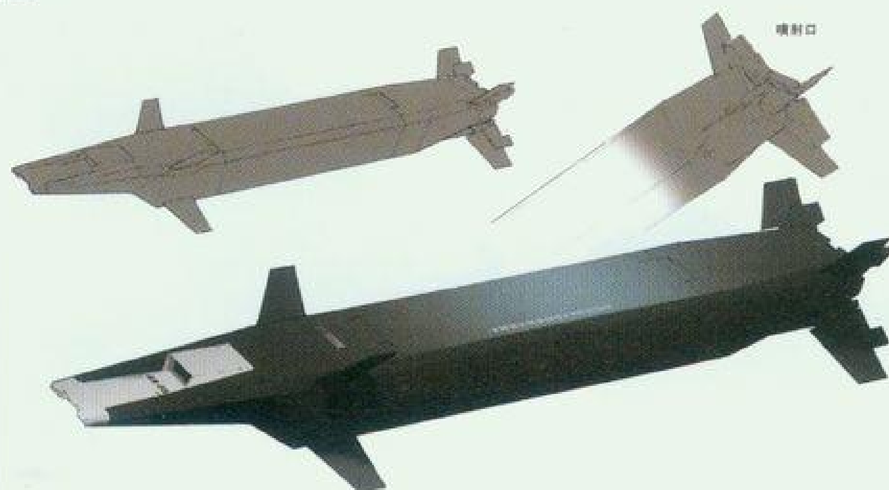
4

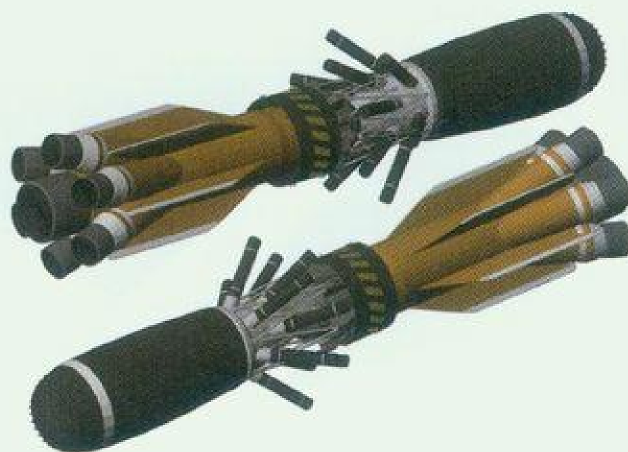
5

▶KEミサイル

1 UVF-17
2 KO-9K/MOTYLEK

他のミサイルよりも洗練されたフォルムが特徴の1。イルカなシャチを連想させるような形状だ。前方部分の窪みには、レーダーが設置されている。





▶CEミサイル

1 USM-14 MATHURA
2 UHM-35 MADURAI
3 LENTILLES AS19
4 KO-9C5
5 UMM-21 DIMAPUR
6 未使用
7 USM-13 GULBARGA
8 UHM-31
9 ANTHEMIS AS18
10 KO-9C3/SARANCHA
11 UMM-20/H SURAT

弾頭付近に推進翼が付けられているものが多い。他に類を見ない炎のカラーリングが目立つ3はゲーム中では未使用のミサイル。ステルス機能を持つ2と8は先端にカメラアイらしきものを確認できる。

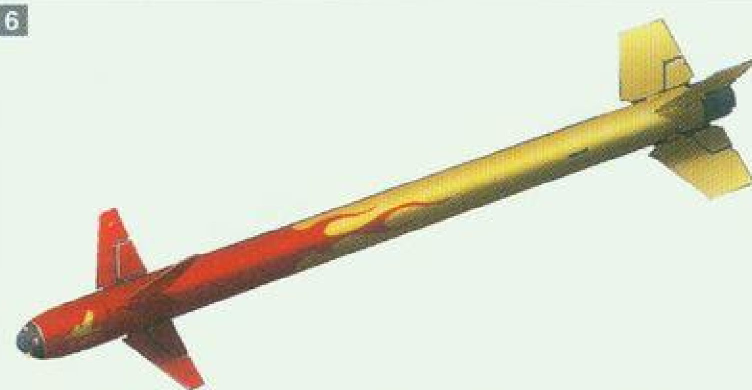




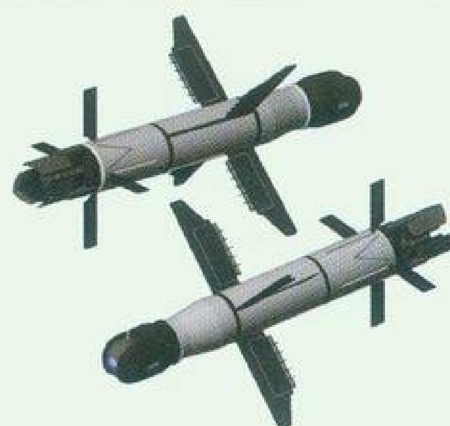


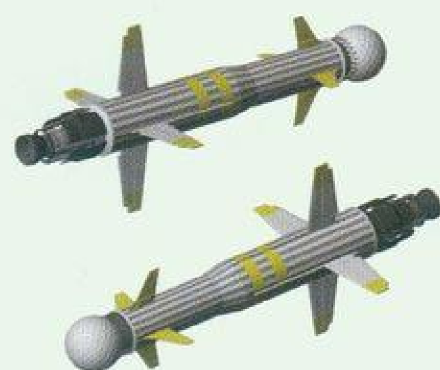














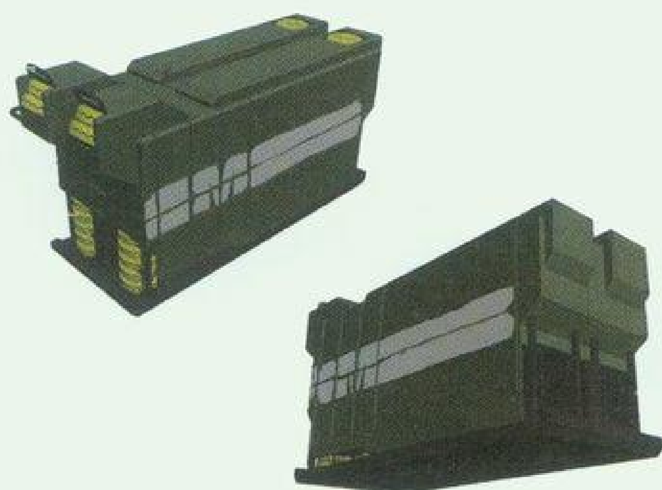


▶**ボムディスペンサー**

1 GARDENIA BMD79
2 AVENA BMD79-2
3 KO-8K2

ボックスに円盤状の機雷が多数積み込まれている設計。1と2は手前上部に機雷の射出口が確認できる。

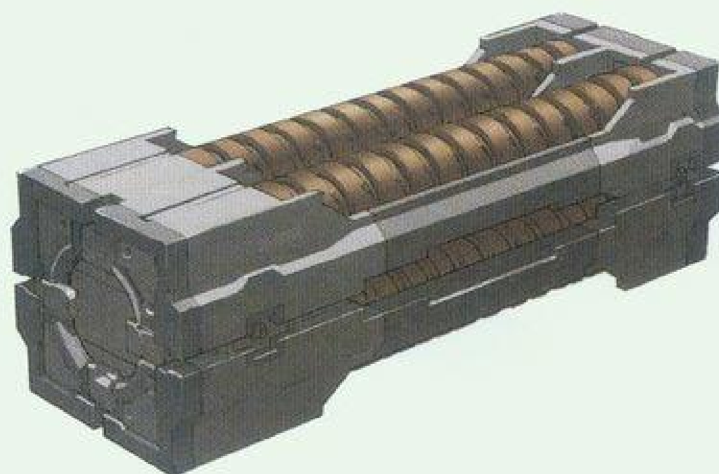
1



2



3

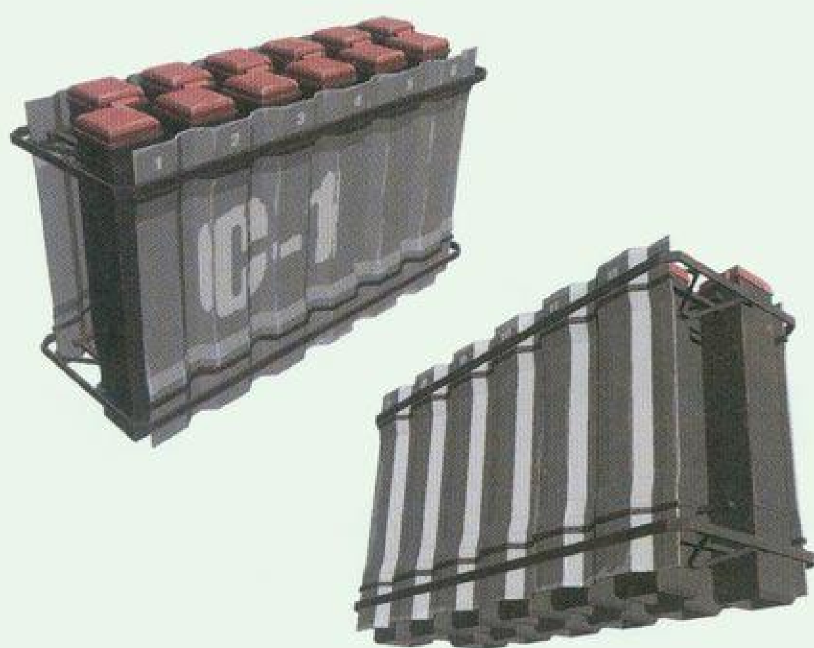


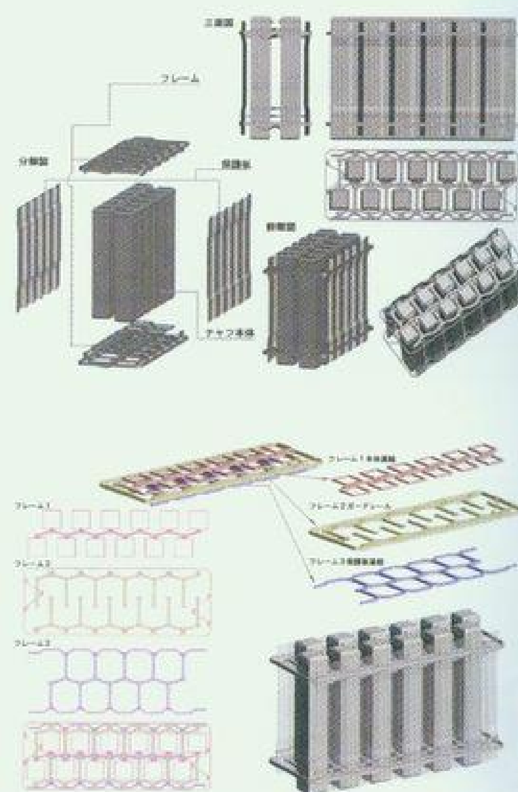
▶**オプティカルチャフ**

1 UOC-13 KOHIMA
2 UOC-13/A
3 ARROZ OPC100

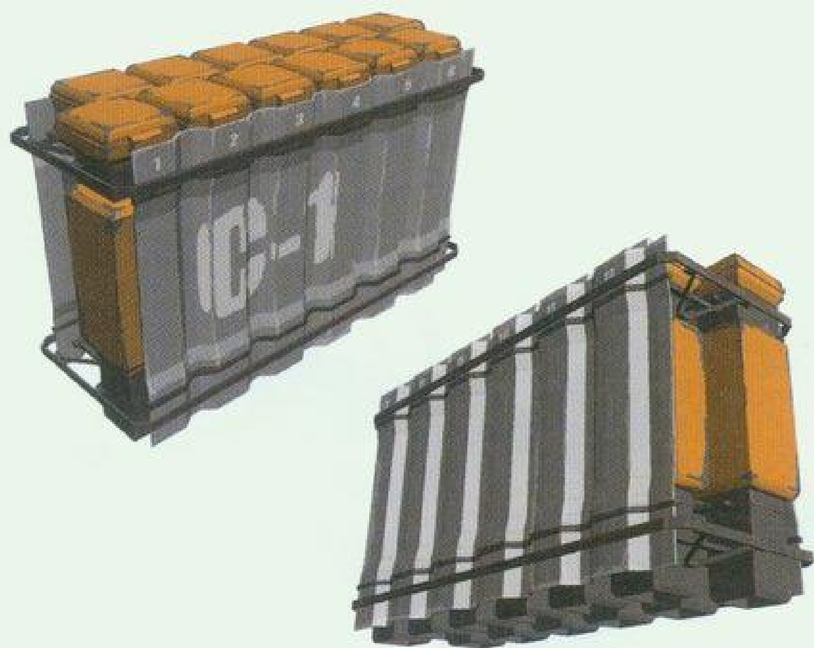
四角柱のひとつひとつがチャフ本体で、それを保護板とフレームで固定。また、フレームは本体連結、ガードレール、保護板連結の3種類で構成されている。1よりも2はチャフは大きく、3は本体の形状が円柱に変わっている。

1





2



3

▶CIWS

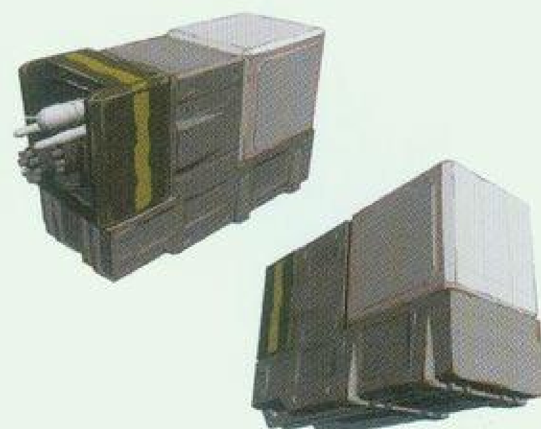
1 CIWS-8 NAGPUR
2 CIWS-10 HAORA
3 CIWS-8/A

ガトリングガンの上部には、ミサイルを探知するセンサーが備えられている。1～3の基本形状は共通で、違いは後部にある弾倉の種類のみ。

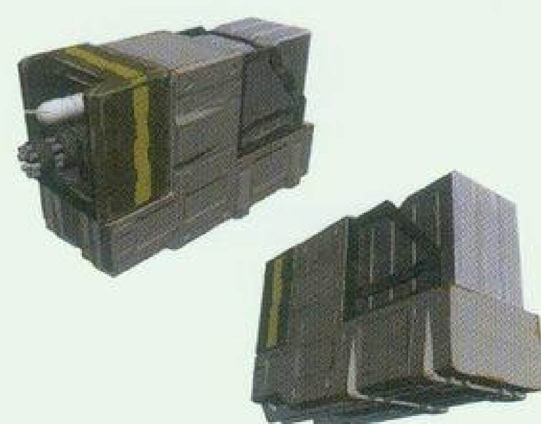
1



2



3

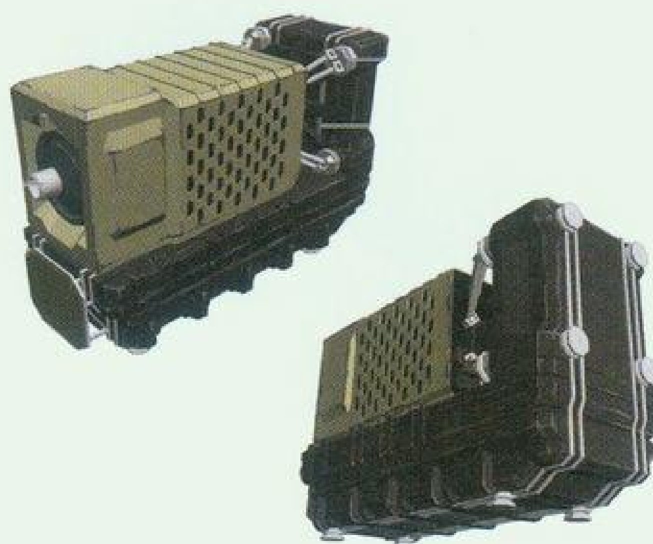


▶カウンターガン

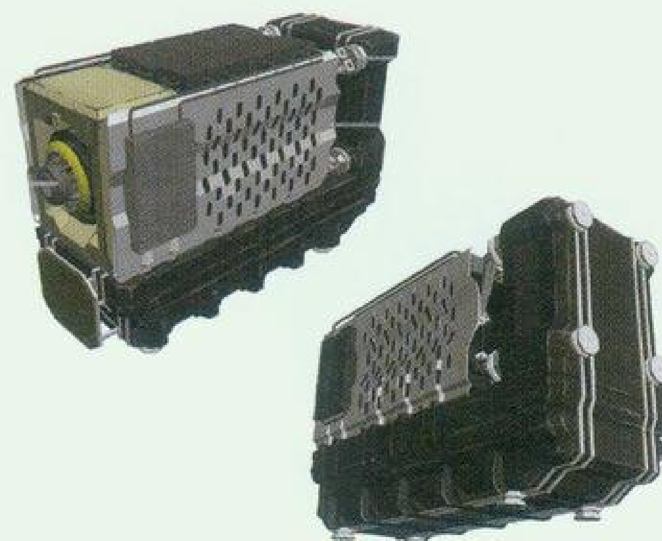
1 UCS-17 AMRITSAR
2 UCS-17/H
3 UCS-22 MYSORE

銃身に本体カバーとフレームを被せた、至ってシンプルな構造。2と3の派生型はさらに保護板も装着している。

1

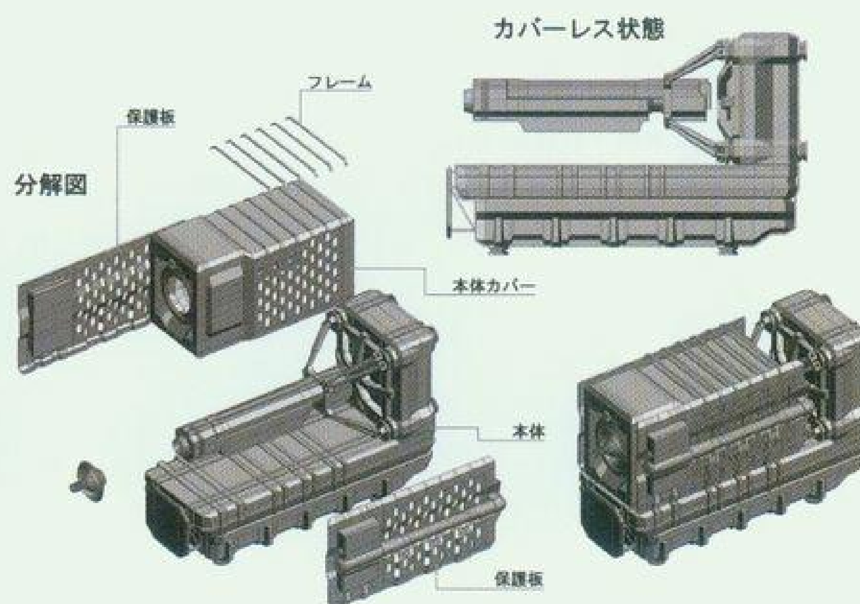


2



3





Designer's Comment

ACは設定として、規格を合わせさえすれば、あらゆる種類の兵器を搭載できるようになっています。なので、デザイン時には、実在している新兵器を見つけたらとりあえずACに付けてみようと言う流れで武装を考えたりします。その時点で実用性やリアリティはあるか？と言う事に決定打見出すことはできませんが、ユーザー様に使って頂くことで、ACの世界観の中だけに実用性が生まれたり、そのヒントを頂けることがあったりします。

▶追加弾倉

1 BRAMBLE AD-8
2 FENUGREC AD-10

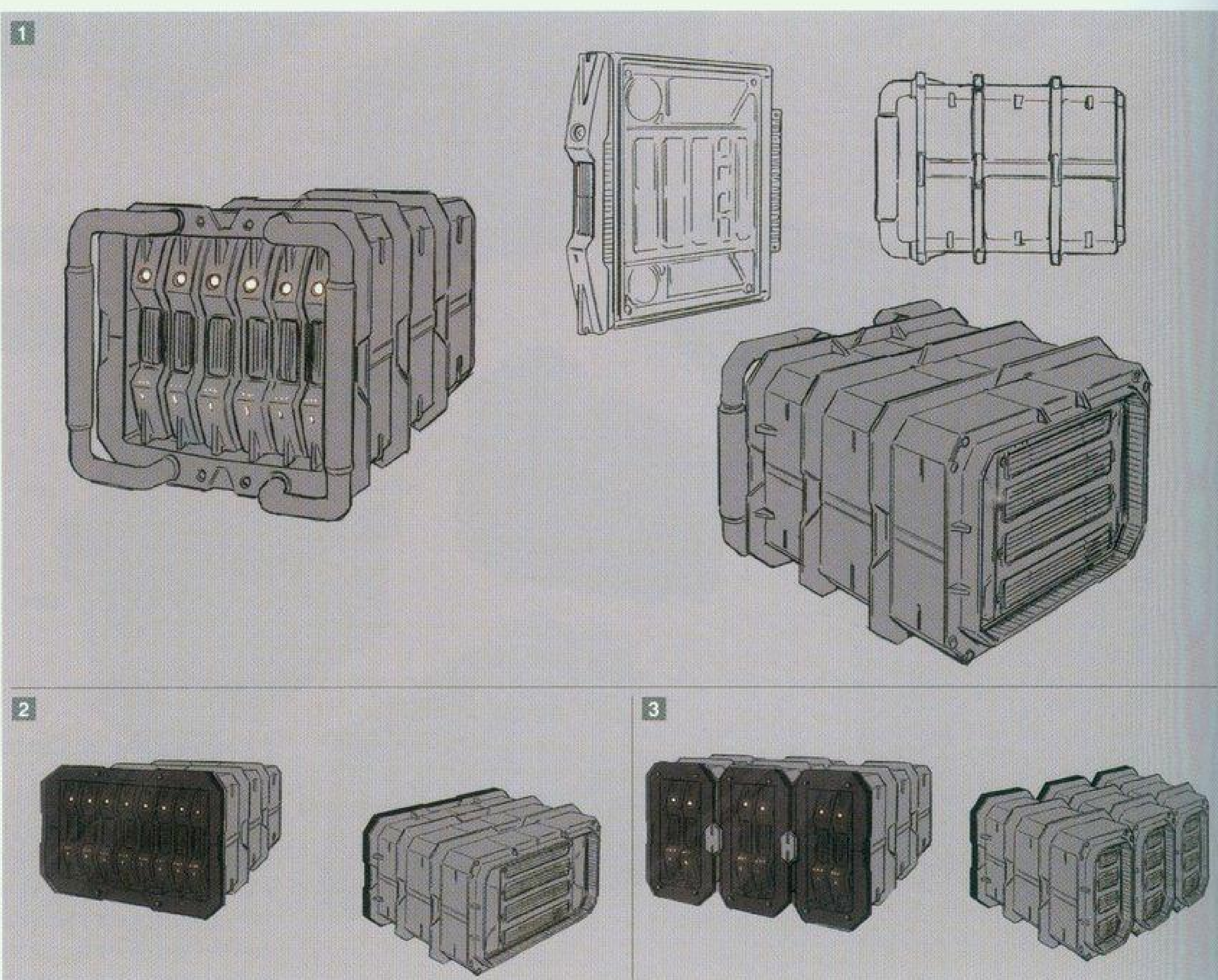
武器のカートリッジが複数詰められたケース。2は現実にある弾薬箱とよく似た形状だ。



▶サブコンピュータ

1 USC-0 SHILLONG
2 USC-1 DHANBAD
3 SBC-9 TSUKUYOMI

薄いハードディスクのようなものを横に複数並べ、それをケースで覆う形状。1は6枚、2は8枚、3は6枚を2枚ずつに分けてから並列に接続している。



▶ENアンプ

1 UEA-3 AM
2 UEA-4 IZ
3 未使用1
4 未使用2

円形状のENア
れている1と2
ム中未使用で、
「ENレゾネータ
たようだ。

▶UAV

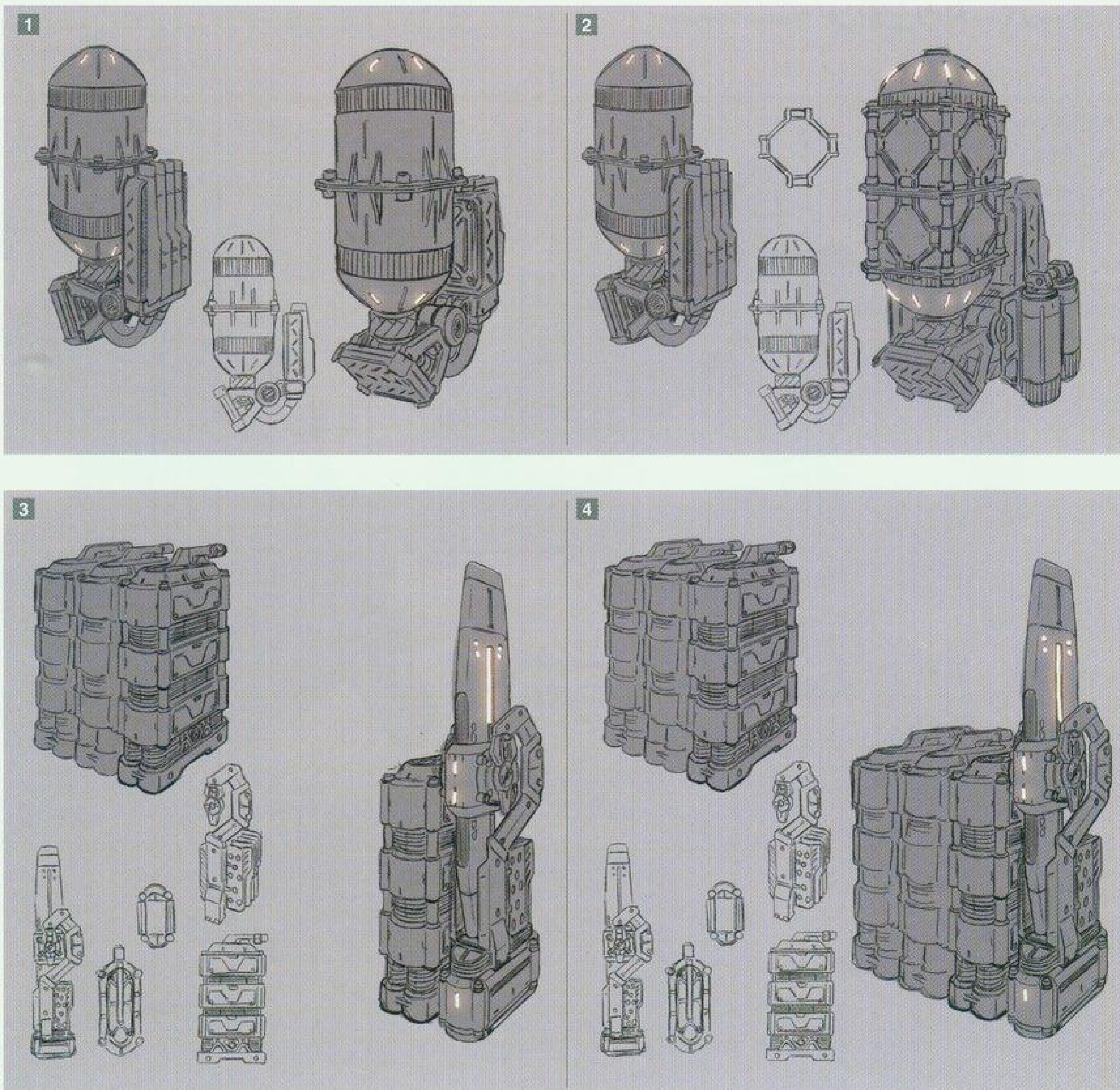
1 UAV-6 V

空中に停滞し
で上空から偵
射出カプセル
その後バルー
中を停滞する

▶ENアンプ

1 UEA-3 AMATERASU
2 UEA-4 IZANAMI
3 未使用1
4 未使用2

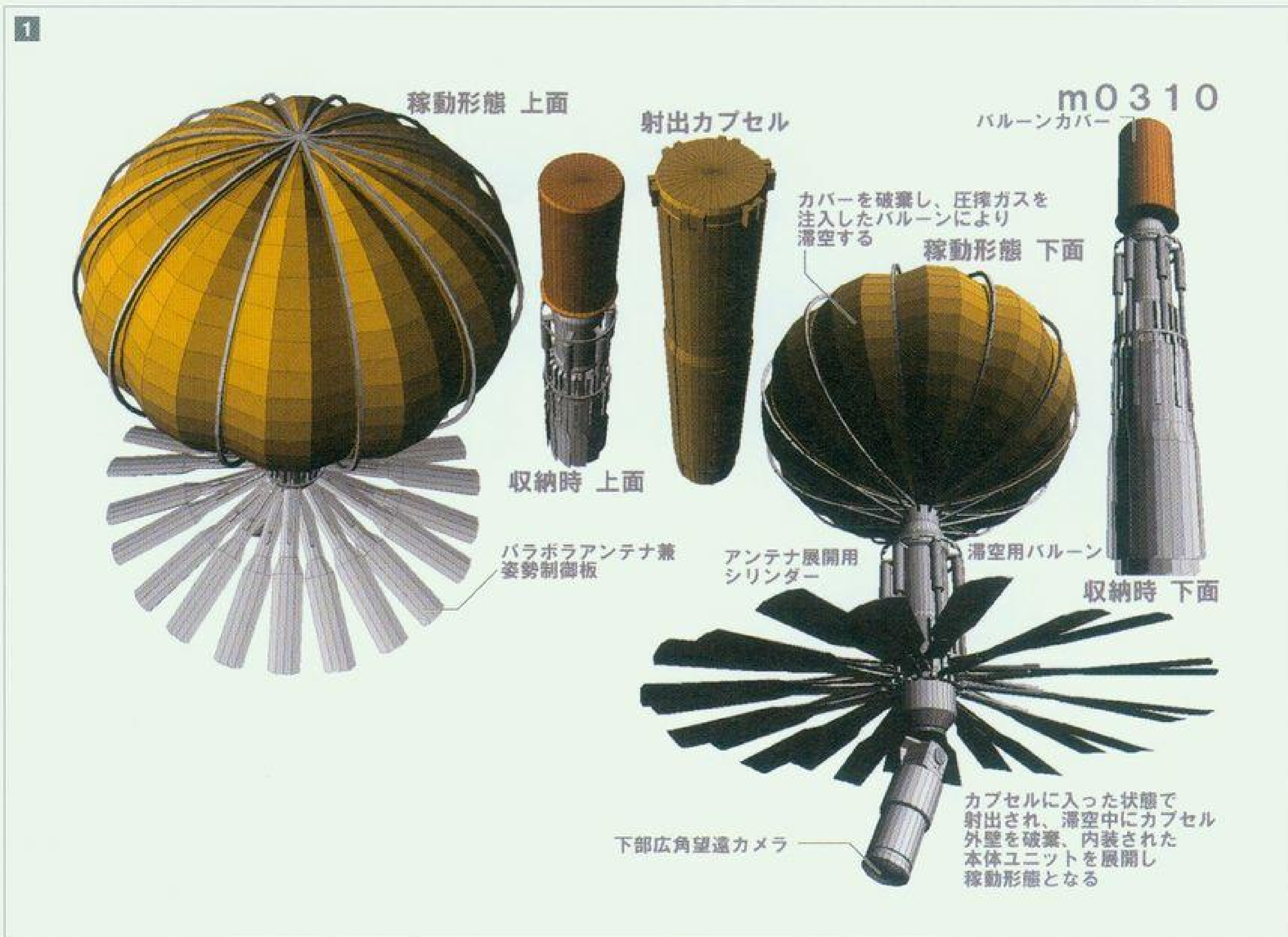
円形状のENアンプが接続されている1と2。3と4はゲーム中未使用で、開発段階では「ENレゾネータ」と呼ばれていたようだ。



▶UAV

1 UAV-6 VADODARA

空中に停滞し、下部のカメラで上空から偵察を行う装置。射出カプセル状態で発射し、その後バルーンを展開して空中を停滞するという仕組みだ。



ARM UNIT
SHOULDER UNI
OVERED WEAPO
HEAD
CORE
ARMS
LEGS
FCS
GENERATOR
BOOSTER
RECON UNIT

オーバードウェポン Overed Weapon

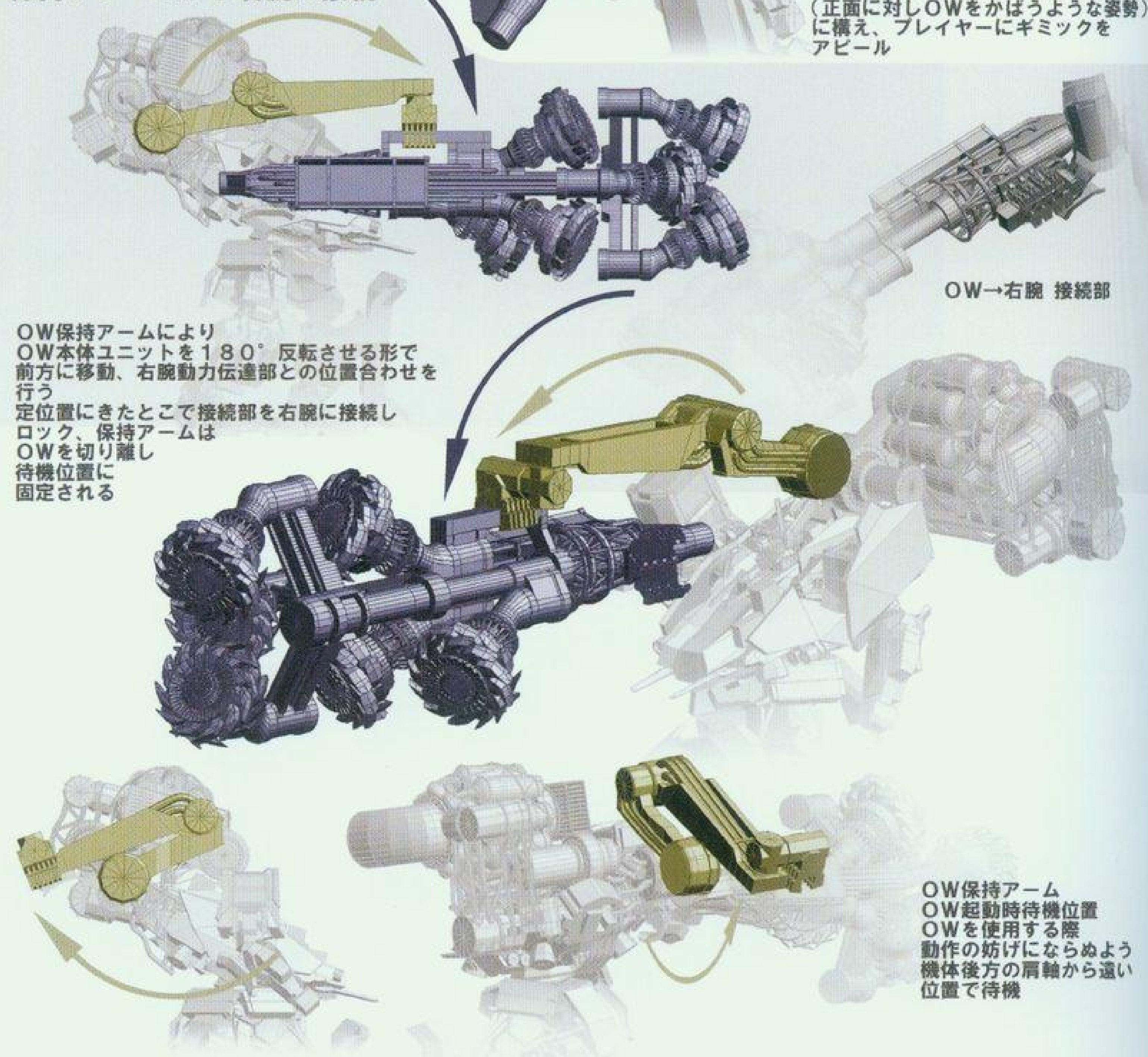
▶GRIND BLADE

1 起動順序1

グラインドブレードのもととなったデザインで、その名称は「グラインダー」。刃の部分がチェーンソーではなく、円鋸状のカッターとなっている点が完成したグラインドブレードとの大きな違いだ。

1





Designer's Comment

オーバードウェポンは起動と合体後の印象を重視してデザインをしたため、設定が多く残っています。ゲーム内の設定に合うように、色々な部品を組み合わせて、無理矢理改造したハンドメイド感が出るようにデザインしました。また、強力な兵器に見えるように、見た目のインパクトにもこだわっています。

▶GRIND BLADE

1 起動順序2

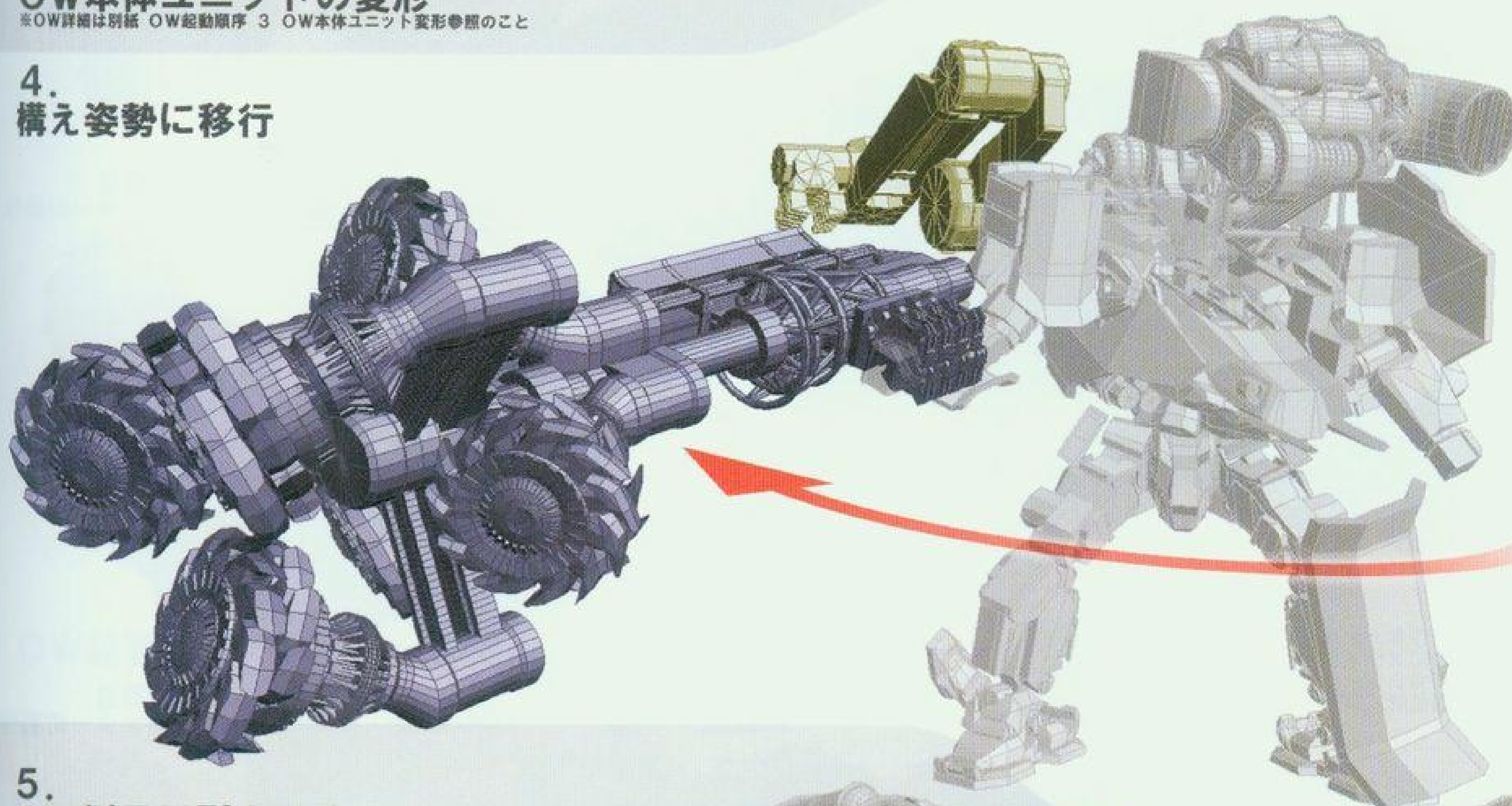
構え姿勢に移行したあと、左腕をパージし、エネルギーを引き込むためのアームを接続。ここはグラインドブレードと共通だ。パージは爆破ボルトを炸裂させて強制的に行う。

1

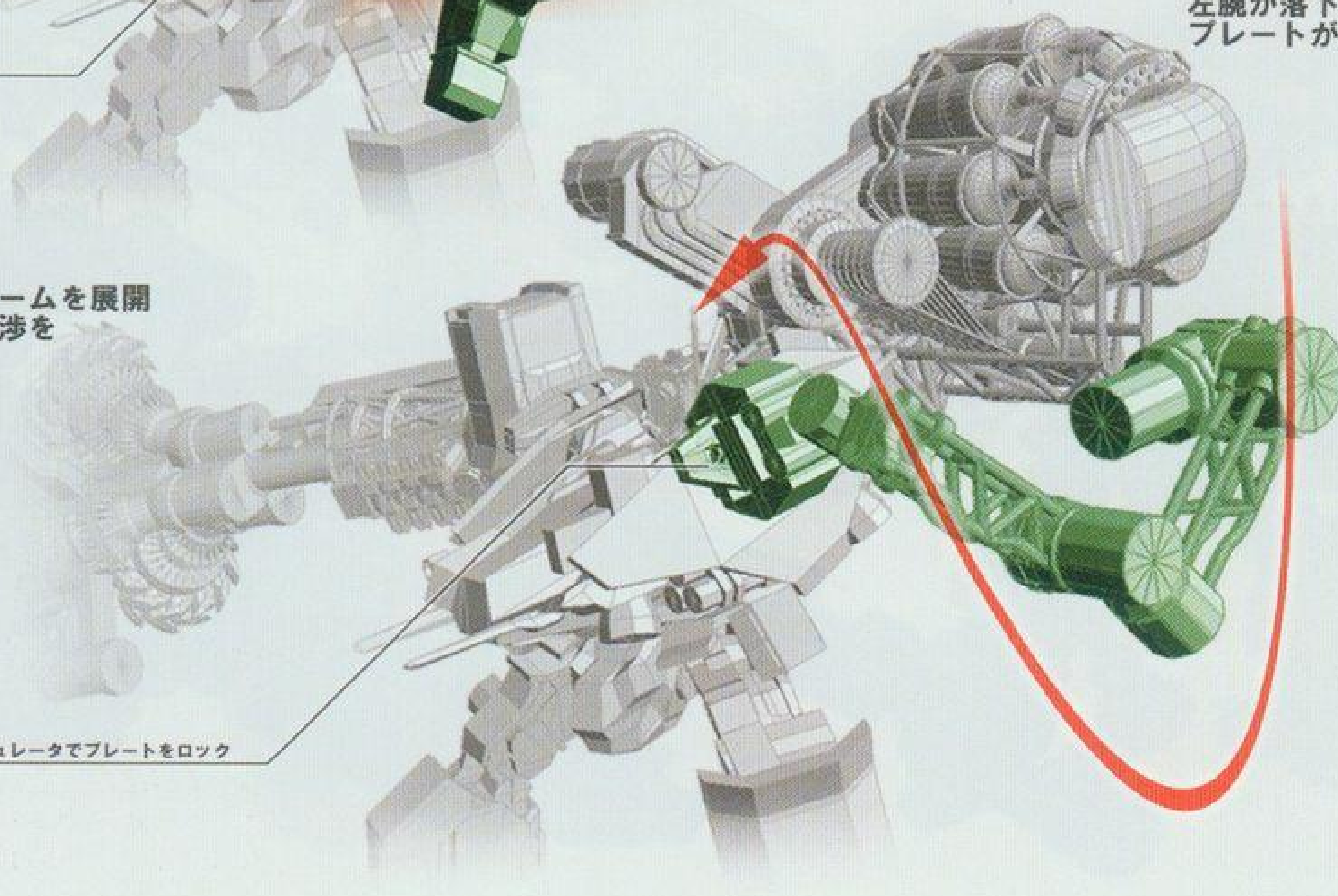
3.
OW本体ユニットの変形

※OW詳細は別紙 OW起動順序 3 OW本体ユニット変形参照のこと

4.
構え姿勢に移行



5.
コア側EN引き込みアームに接続

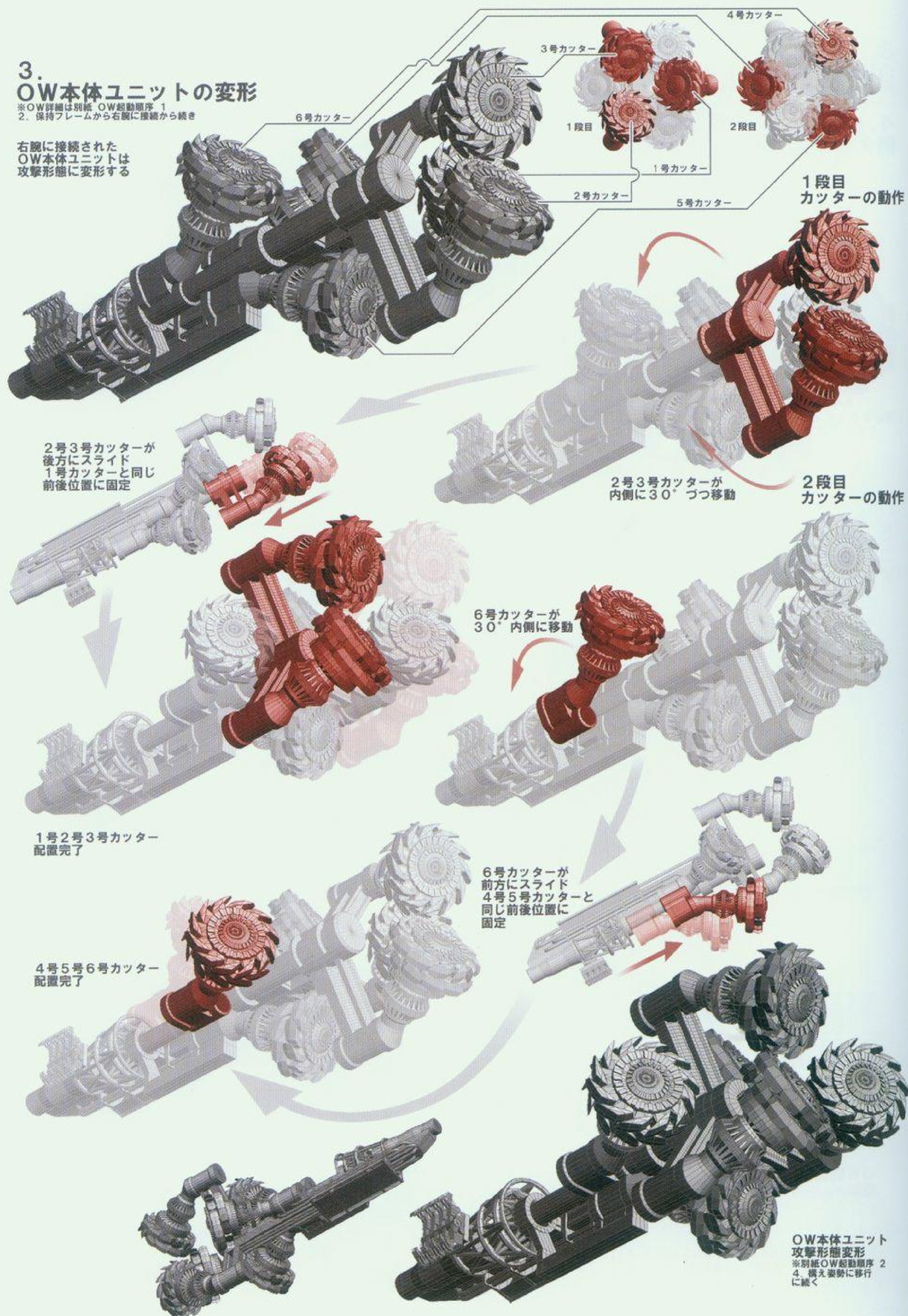


▶GRIND BLADE

1 起動順序3

本体ユニットに付けられたカッターは全部で6組。ひとつのカッターに2枚の刃が付けられている。起動時はカッターの位置が前方に移動する。

1

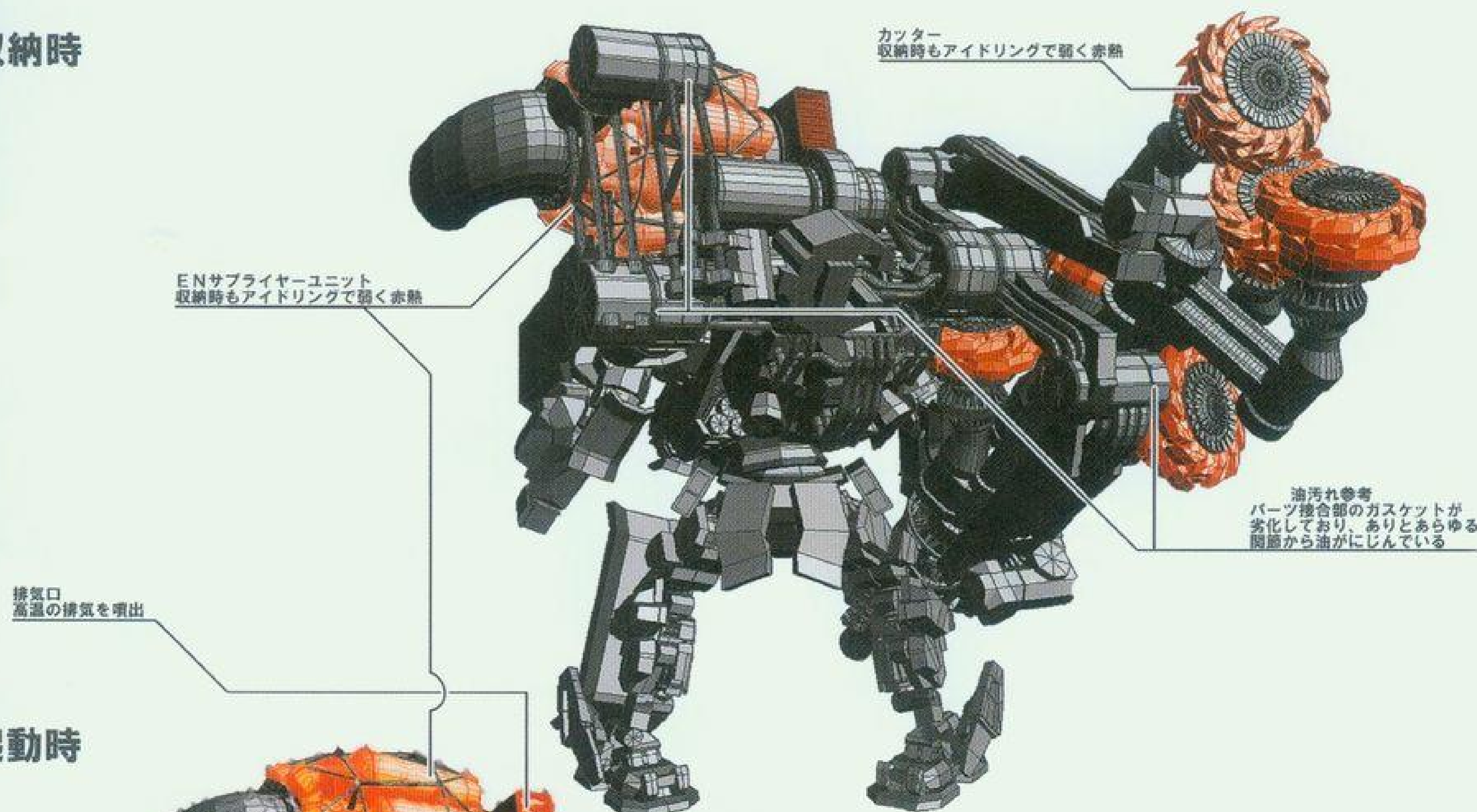


▶GRIND BLADE

1 ディテールエフェクト

熱によって発光する部分が赤色で表現されている。カッターは収納していてもアイドリング状態であるため、熱が発生する。

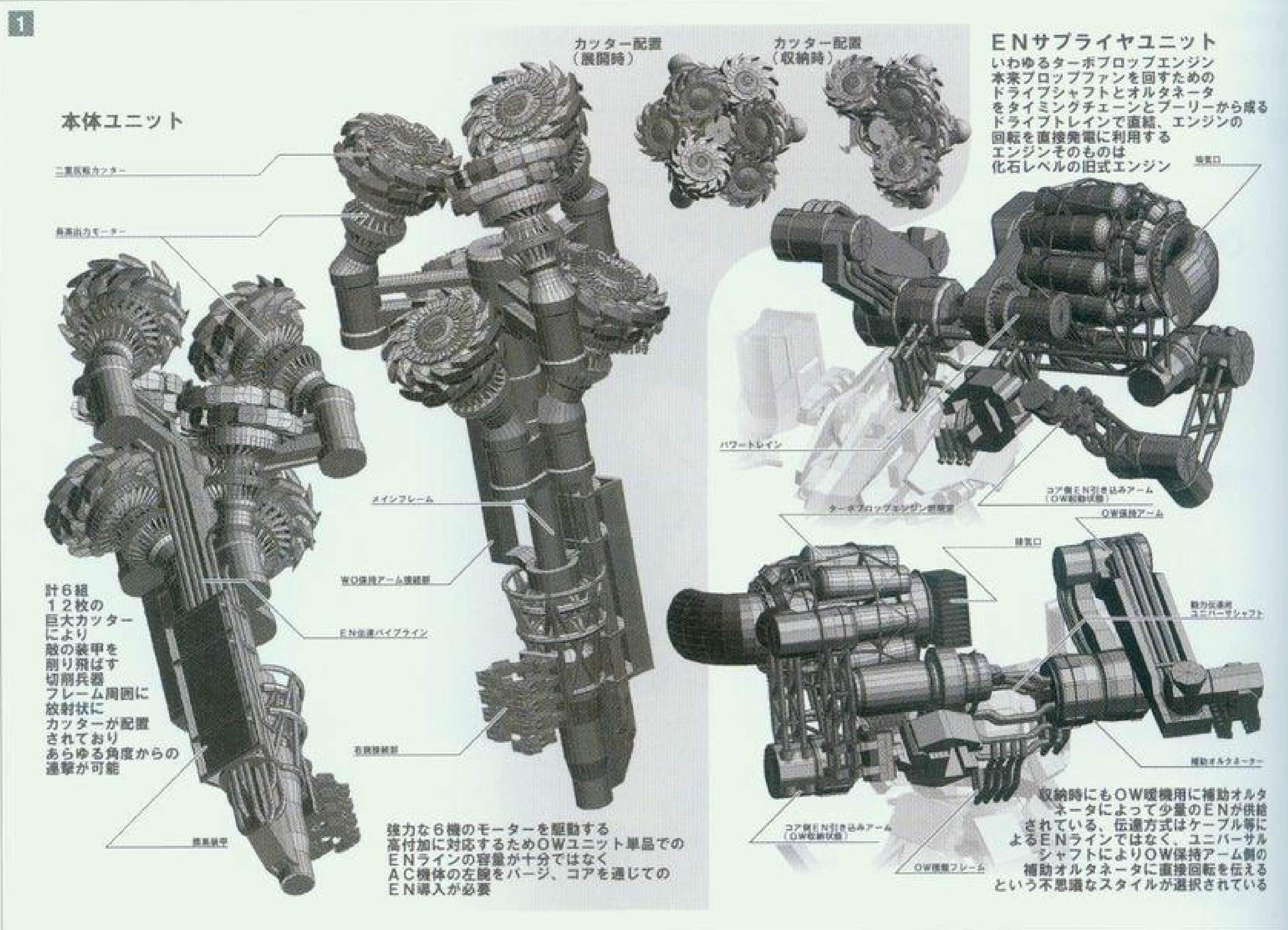
1



▶GRIND BLADE

1 各部ディティール
2 背面ユニット

部位の名称と各ユニットの解説。ENサプライヤユニットはグラインドブレードと比べるとかなり大きい。稼働構造は航空機に使われているターボプロップエンジンと同様だ。





▶MASS BLADE

1 攻撃体勢

マスブレードの攻撃パターン。腰を中心にして胴体を360度回転することで攻撃を行う。実際に製造されたものは、タンク部分に外装を追加し、コンクリートの打突部分に鉄柱が加えられ、より暴力的な印象が増す。

1

1. OW攻撃体勢

ブレード部
ここを加熱し、対象にたたきつける

廃ビルから
引き抜いた鉄筋コンクリートの
ピラーにロケットエンジンで
加速して対象に大打撃を与える
極めて原始的な打撃兵器

加水

鉄筋
もともと梁につながっていた部分が欠損し
内部の鉄筋が露出している、OW的な役割は特にない

ロケットエンジン
ハンマーを加速させるための
エンジン、空燃比の調整が
うまくいってないらしく
排炎はオレンジ色

タンク
破棄された小型の
球形ガスタンク、
耐内圧、耐弾のため
外壁は強化されている
が、外観はタンク

腰を軸に360°回転、
自機周囲一定距離の対象を
弾き飛ばす
初期加速時と減速制動時
大きな隙が生じる
トップスピードはかなり
のもの

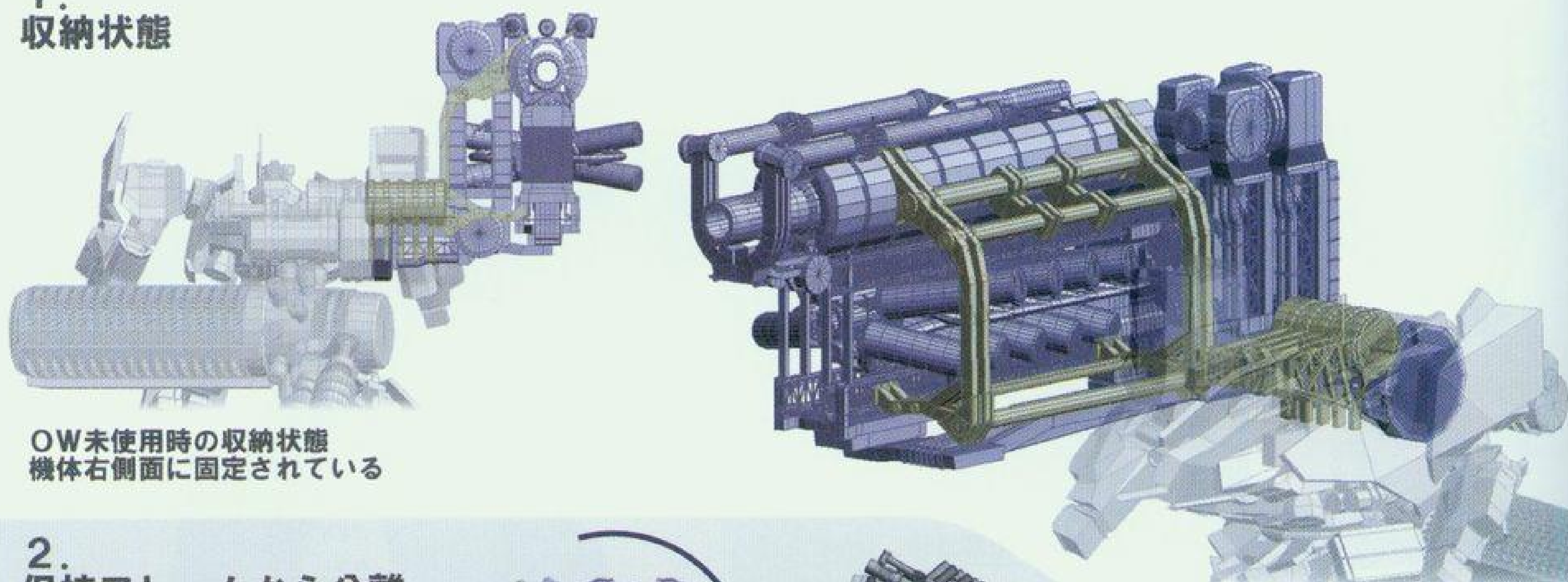
2. OW収納時

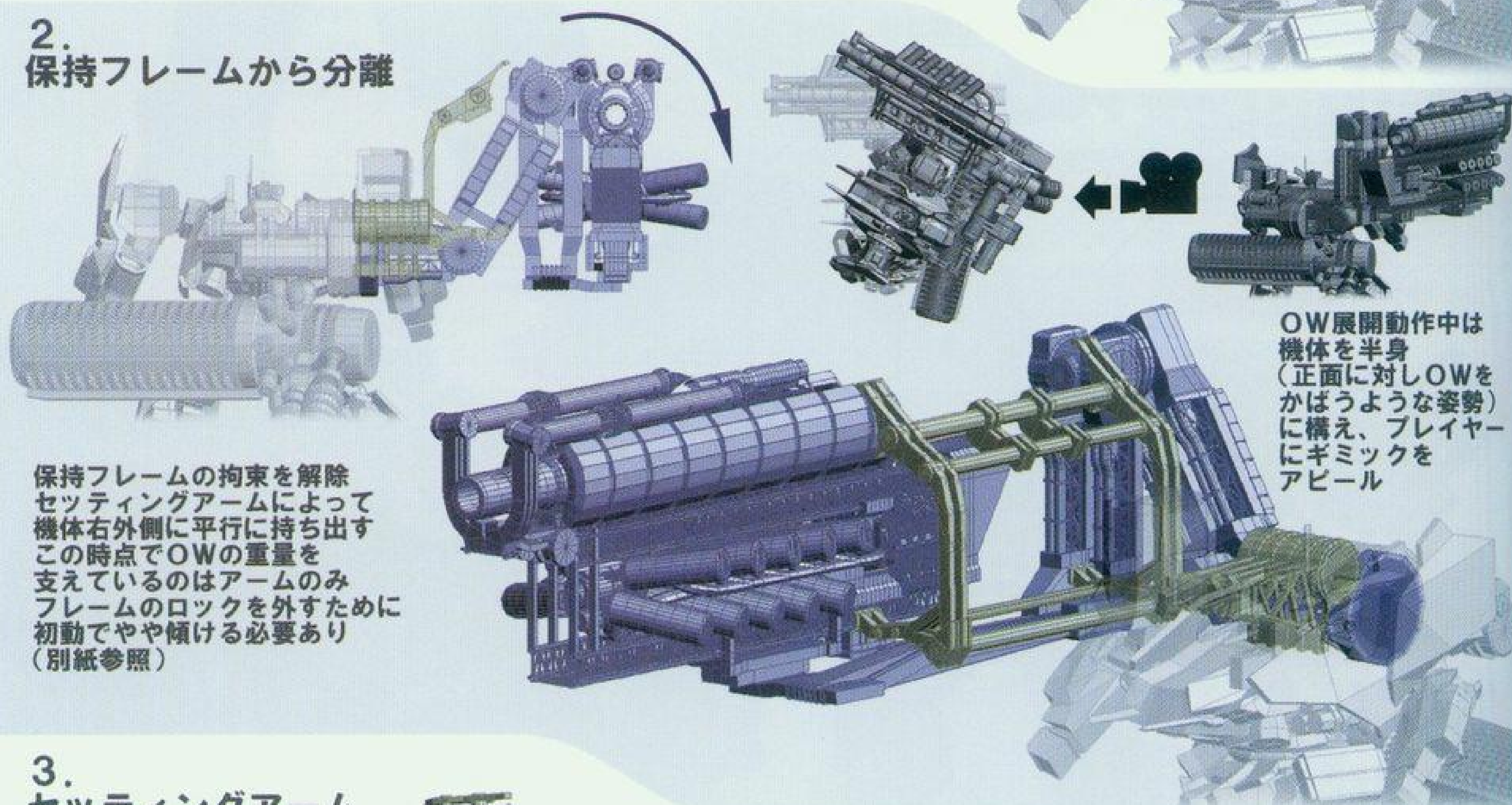
ロケットエンジン
収納時も暖機のために
微弱な噴射が続く

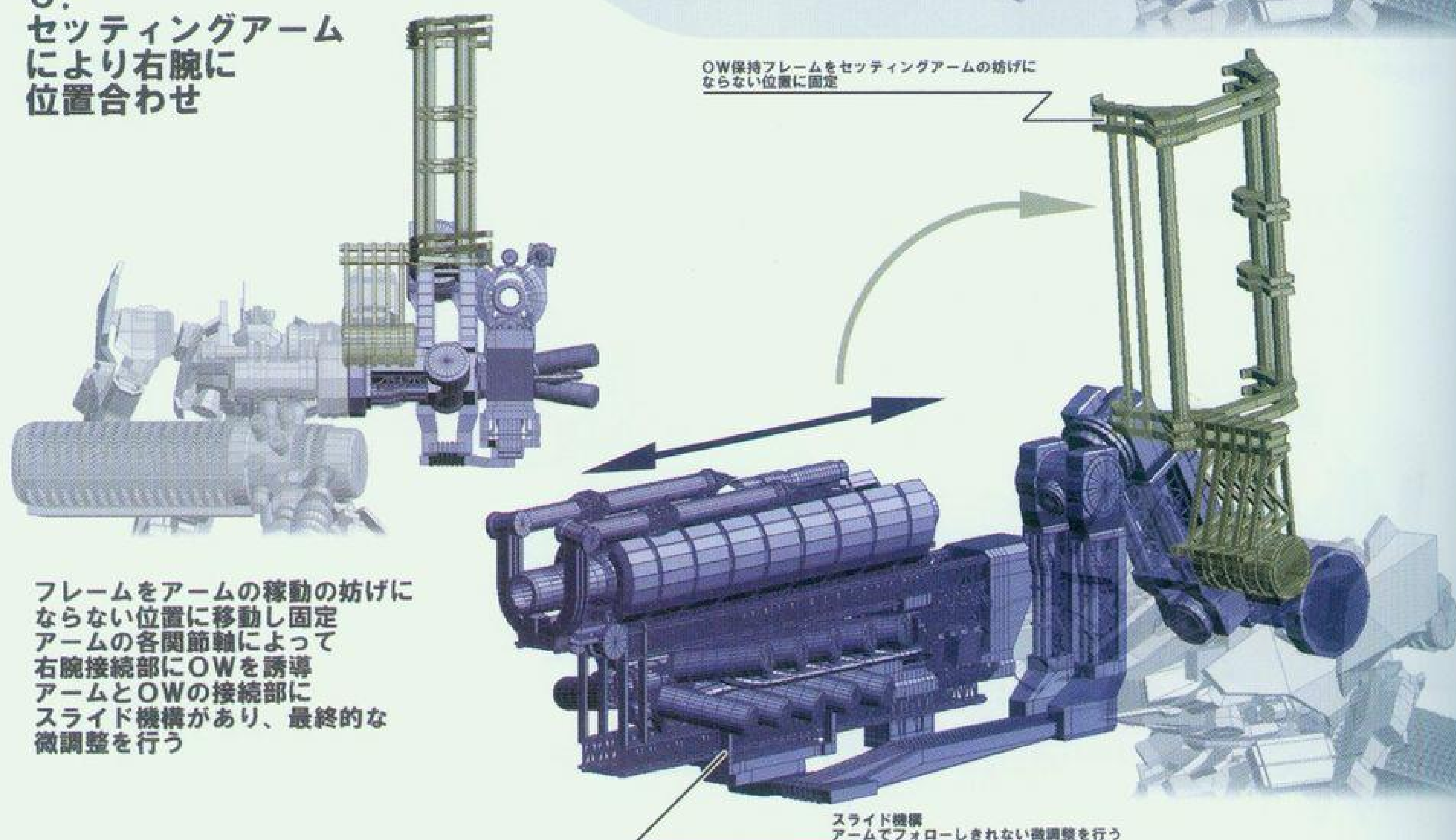
ピラー部
文字通り廃ビルの鉄筋コンクリートの
柱を引っこ抜いたもの、ところどころ
コンクリートが剥離し鉄筋が露出

ヒュージキャノンの起動手順。機体の右側面に折りたたまれた砲身が、展開する行程を現している。

1





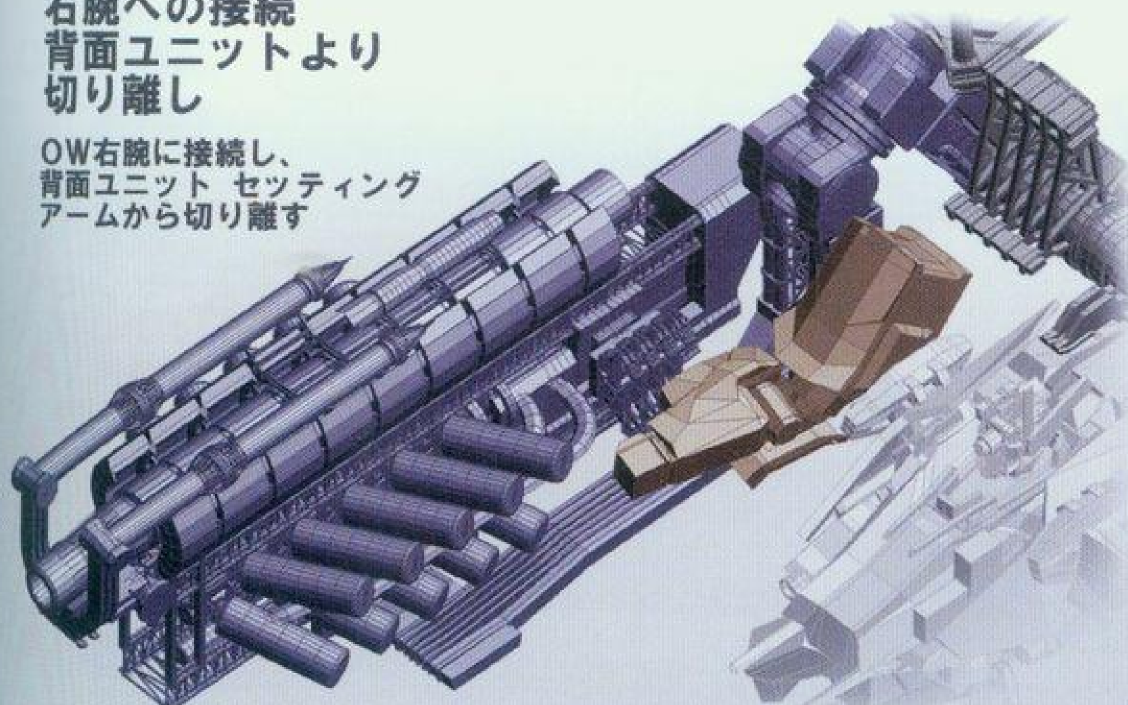


▶HUGE CANNON

■起動順序2

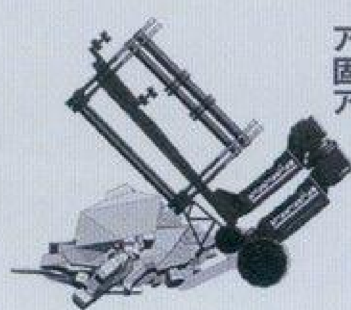
砲身を右腕に接続してから射撃姿勢に入る。ここではタービンが腰部に搭載されているが、実際のものは左肩部に位置しているのが大きな違いだ。

1



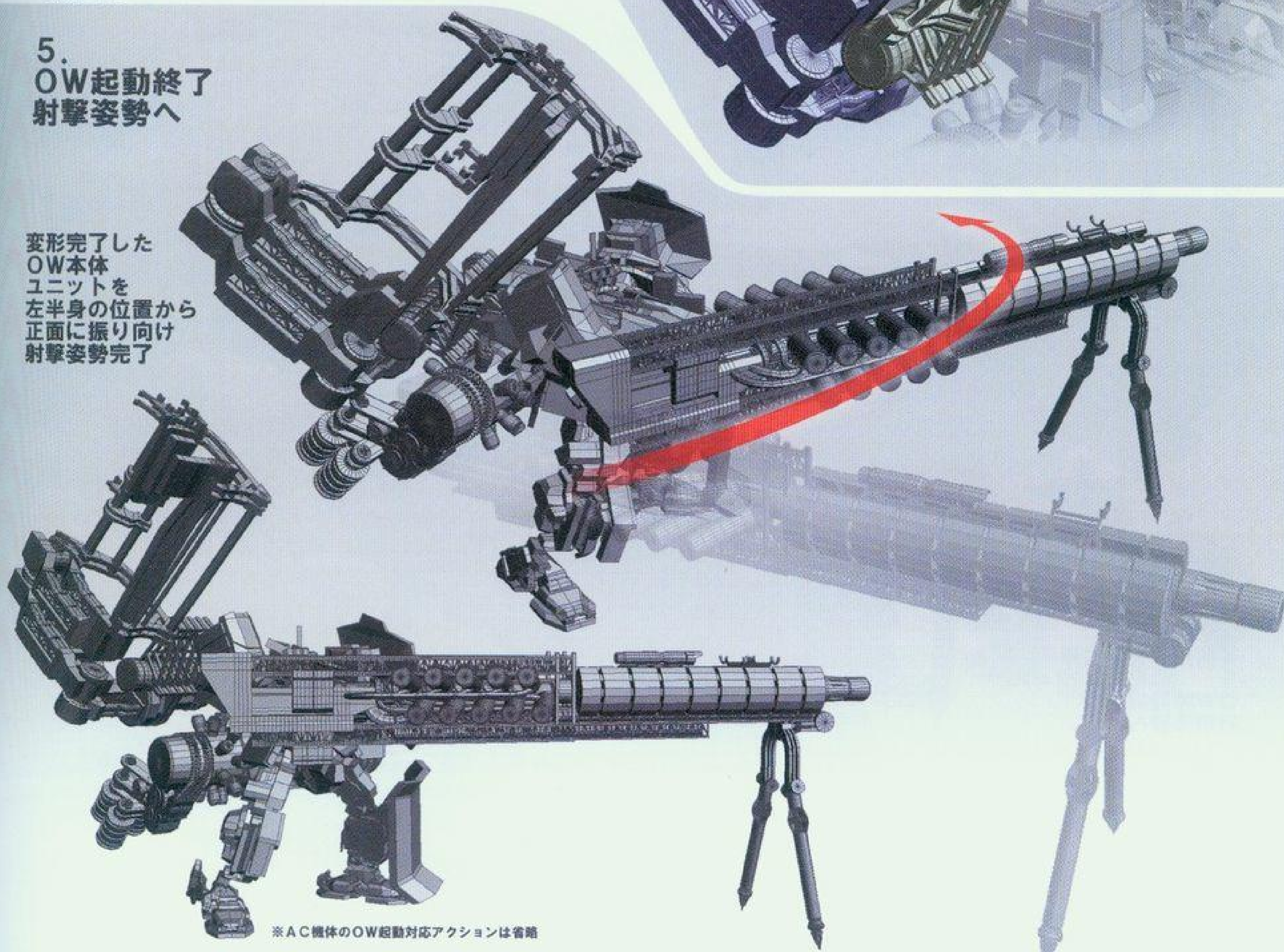
3.5.
背面ユニットの
収納







4.
WO本体ユニットの変形
※詳細は別紙 OW起動順序 3 OW本体ユニット変形参照のこと

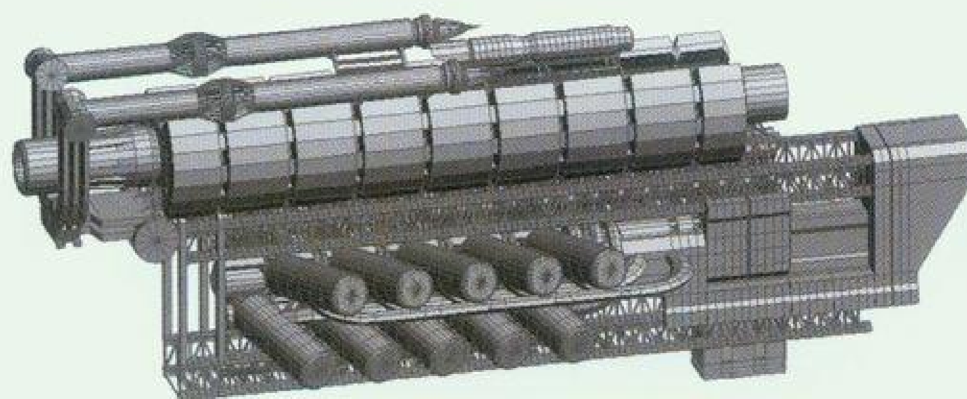


本体ユニットは収納された砲身が前方にスライドし、基部砲身と接続、砲身と支え台となる二脚を下ろして変形完了となる。

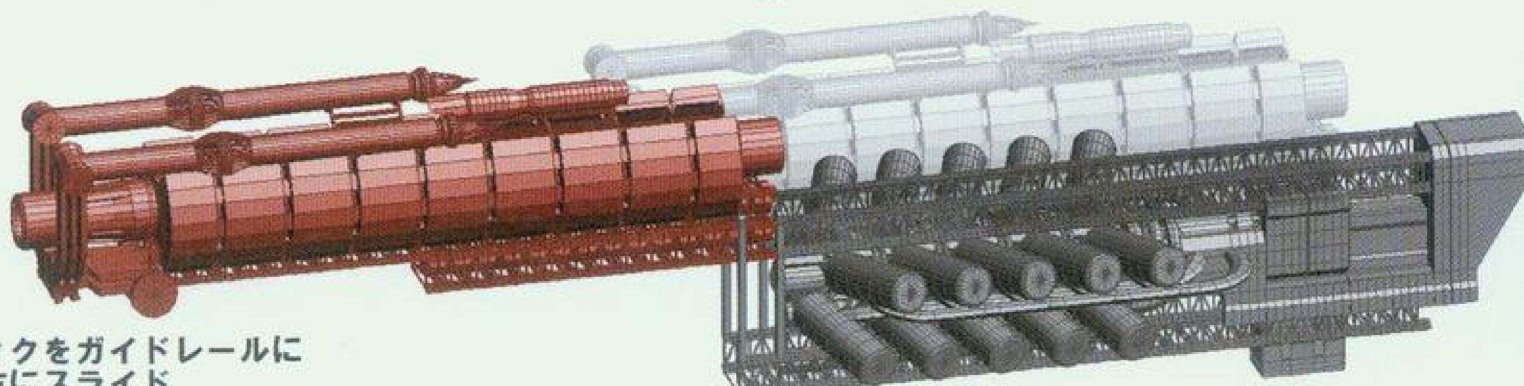
1

※OW起動順序 2
3．5背面ユニット収納
より続き

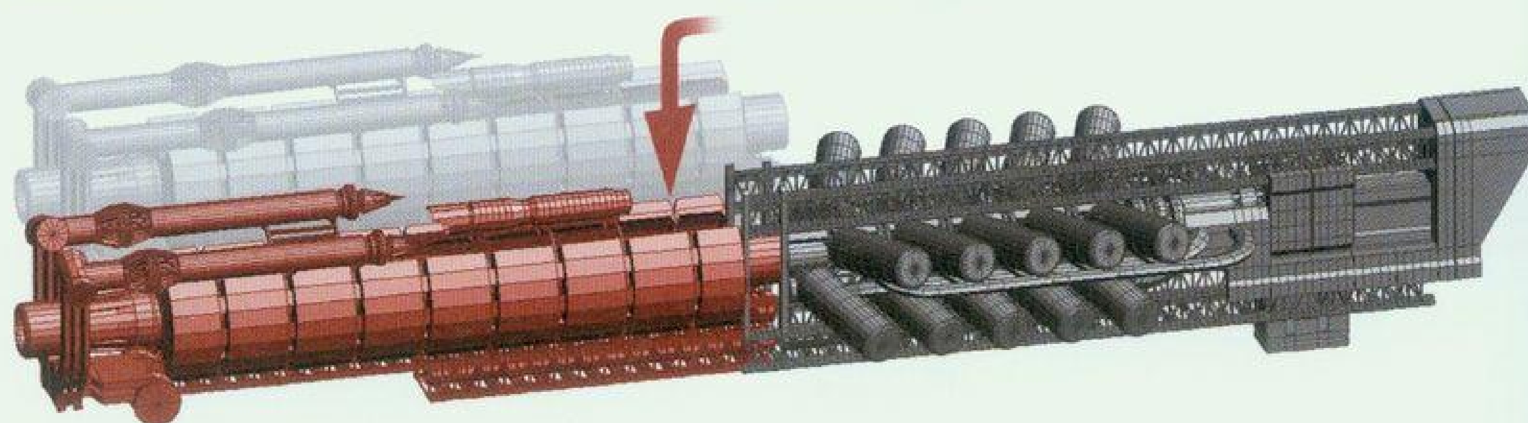
背面ユニットにより
変形位置に移動したOW本体ユニットは
射撃形態に変形展開する



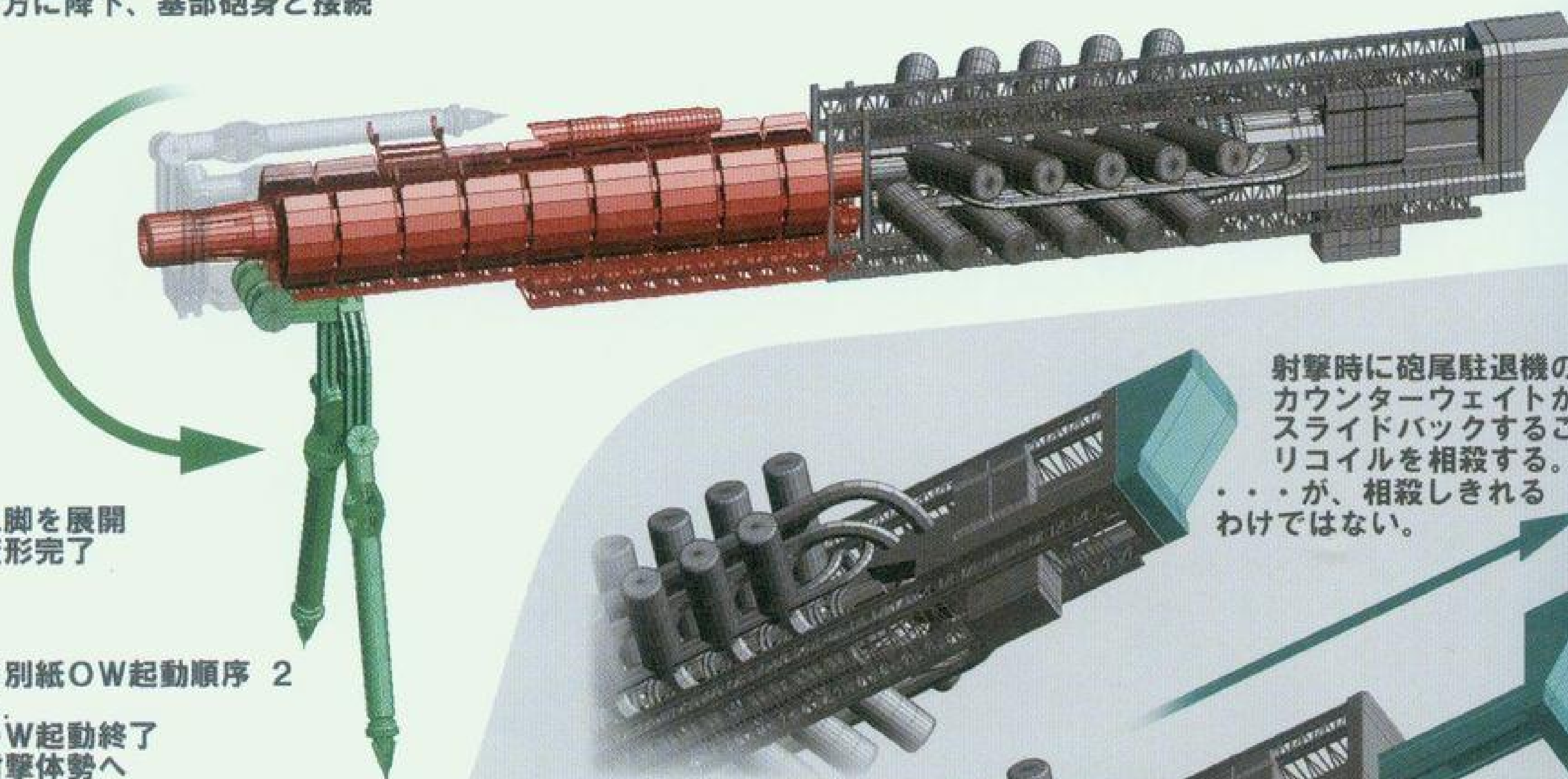
4.
WO本体ユニットの変形

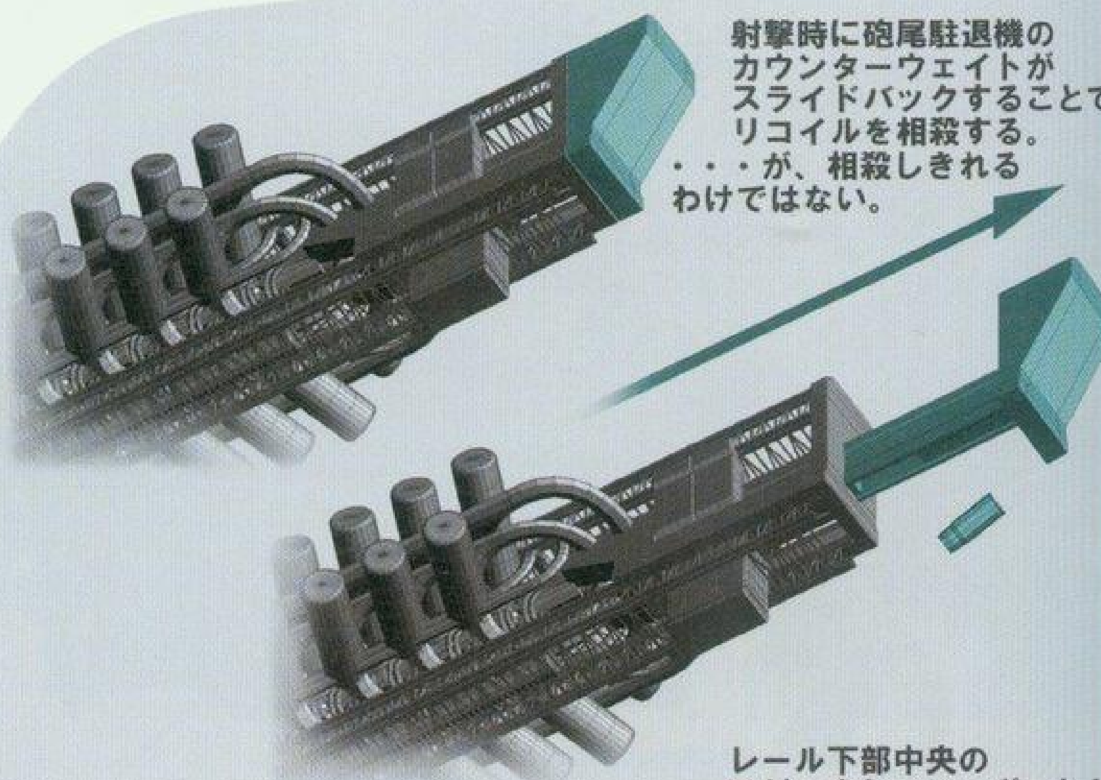


砲身ブロックをガイドレールに
沿って前方にスライド



誘導レールをガイドレールから
昇降レールに切り替え、
下方に降下、基部砲身と接続





※
射撃時リコイルアクション

レール下部中央の
エジェクション・ポートより
排莢される。

▶HUGE CANNON

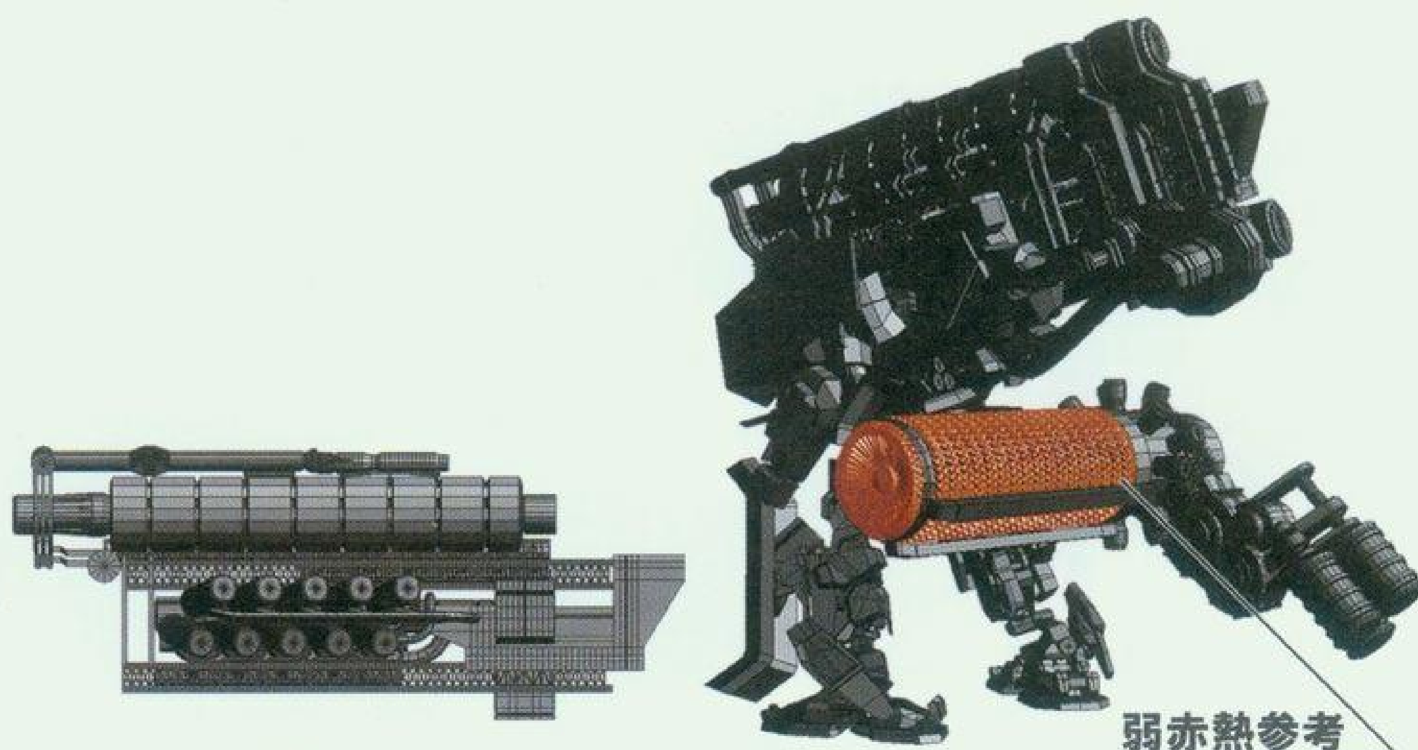
1 エフェクト

収納時はタービンブレードがゆっくり回転し、起動時には高速回転を行う。
収納時に持っていた手持ち武器は、起動時にコアの背面上部に設置される。

1

OW収納時

タービンブレード
放熱板が
鈍く赤熱し、
ゆっくり
回転している
OW本体の
薬室は
通常の
テクスチャーのまま



OW起動時

OWを起動すると
本体薬室部と
タービンブレード
放熱板が
一気に赤熱、
放熱板は高速回転を
始め、排気口から
陽炎を猛烈に噴射

OW起動時
手持ち武器
収納位置

高熱排気（陽炎）参考

赤熱参考

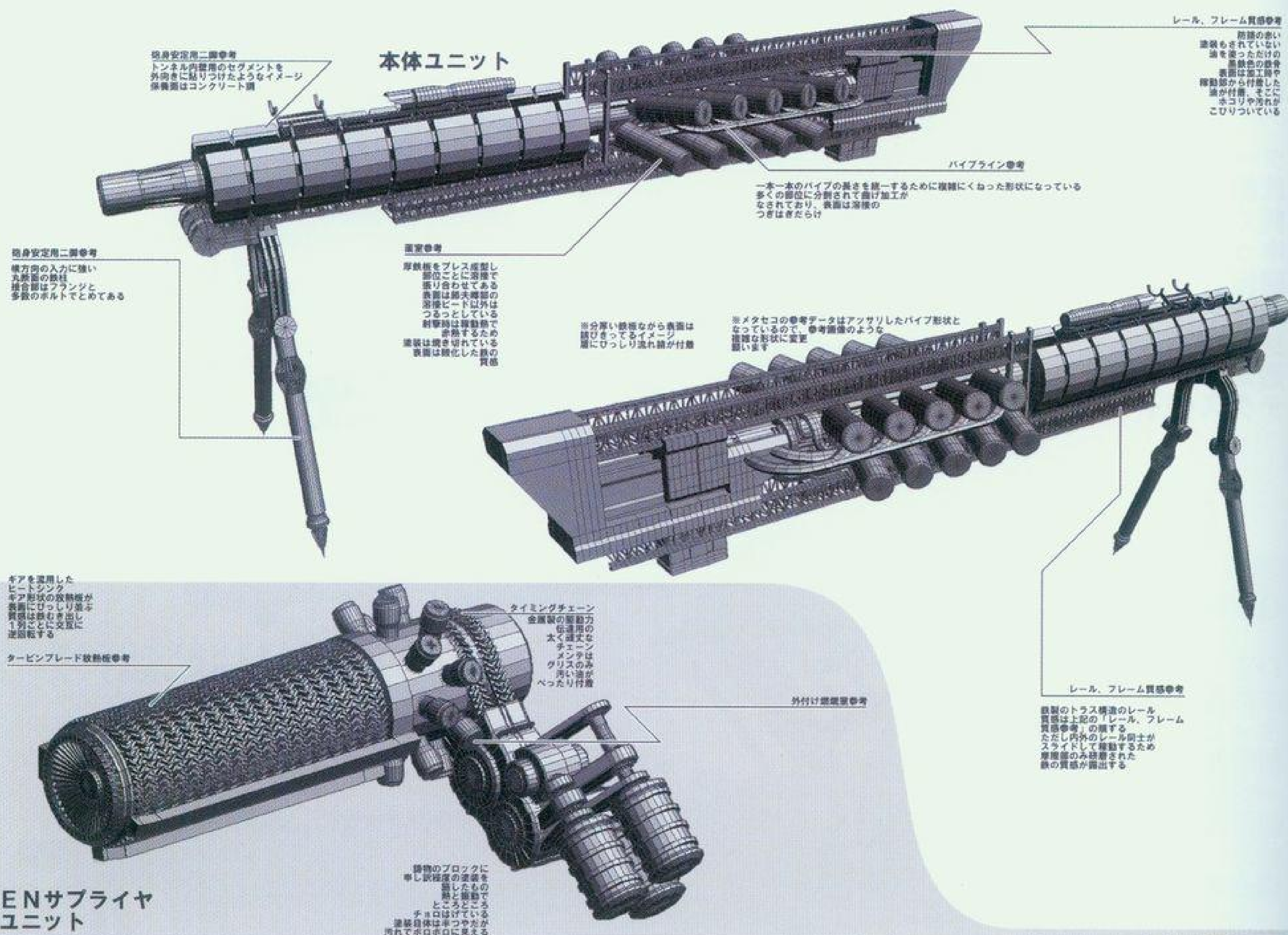
コア接続アッパーフレーム
上に収納

ARM UNIT
SHOULDER UNIT
OVERED WEAPON
HEAD
CORE
ARMS
LEGS
FCS
GENERATOR
BOOSTER
RECON UNIT

▶HUGE CANNON

1 各部外観

本体ユニットとENサプライヤユニットについて、どこがどのような材質であるかなど、細かい情報が確認できる。未塗装やつぎはぎなどの文字が、ハンドメイド感を漂わせる。





Designer's Comment

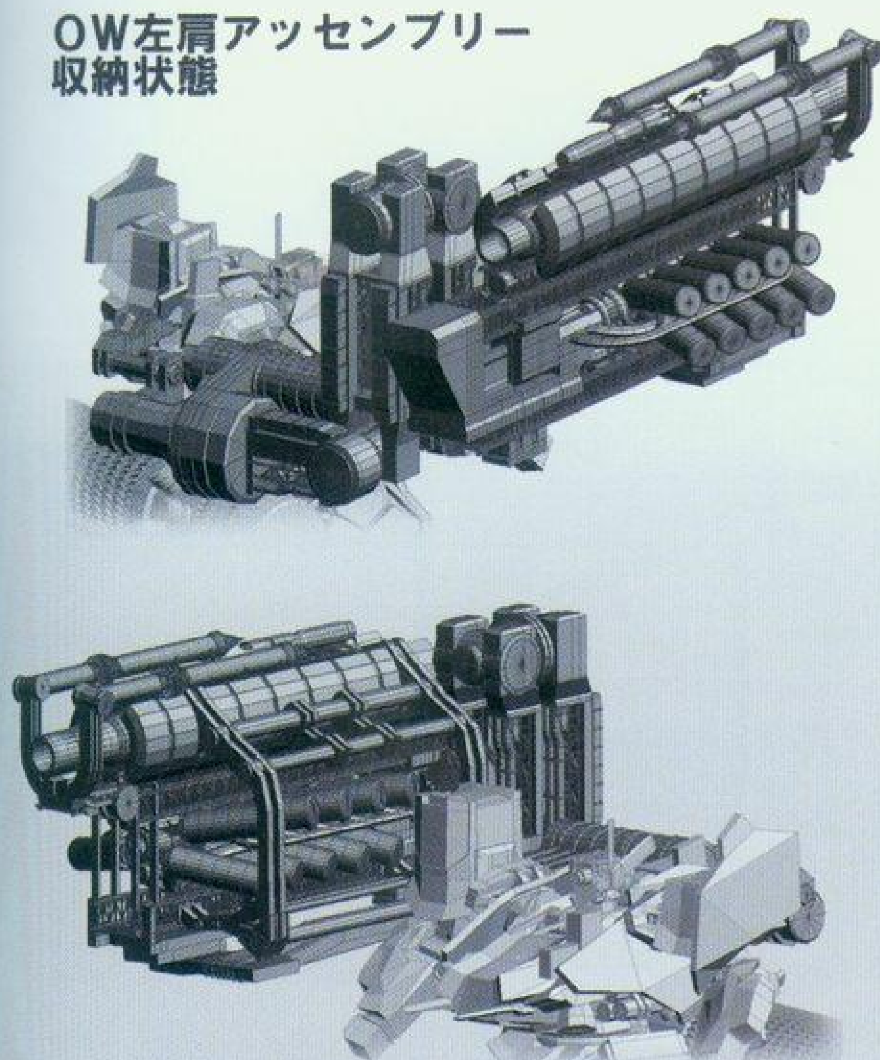
オーバードウェポンのデザインは非常に大変なものでした。ACの設計に合わせてデザインをした後、モデリングやパラメータバランス調整、デバッグなど、多くの工程を経ないと完成しません。固有のアクション要素、変形ギミック、エフェクトの量、AC I 機分以上のポリゴン数にもなりそうなディテールの密度など、作り始めた当時から色々な意味で限界を突破していました。結果的に実装されるオーバードウェポンの数を絞ったのも仕方ないことでした。

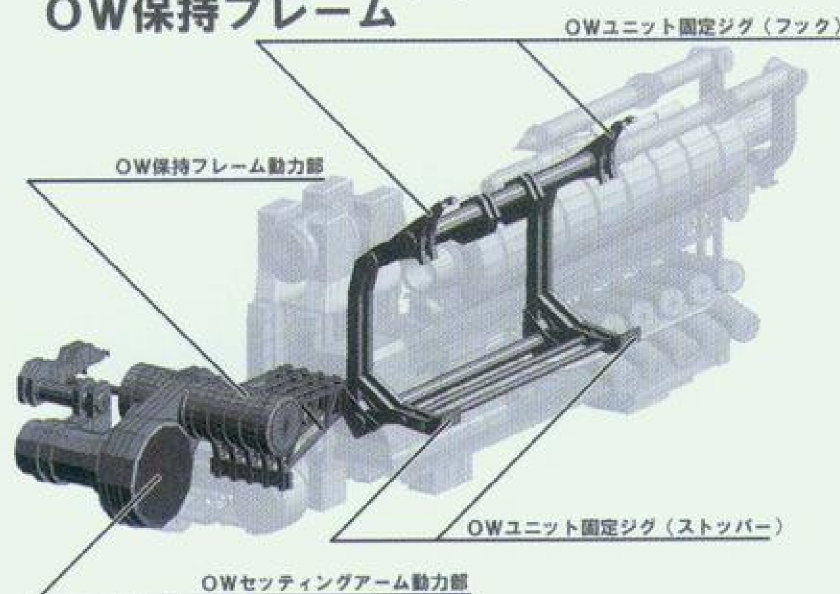
▶HUGE CANNON

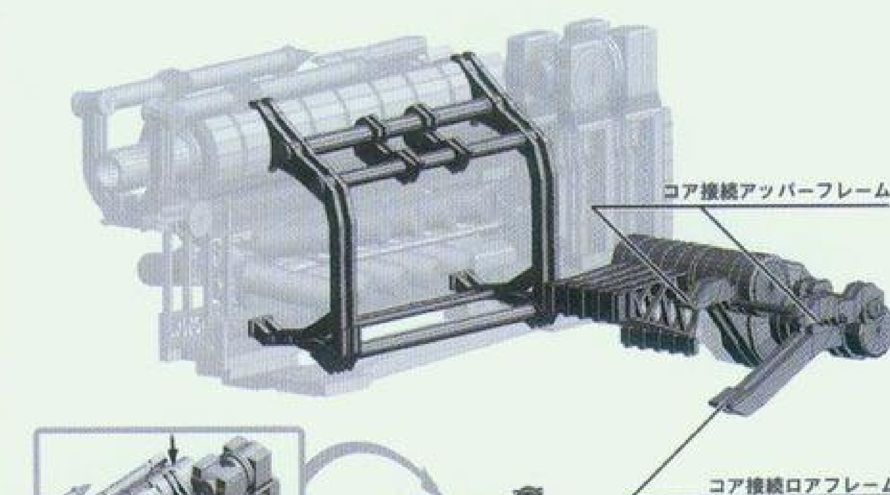
1 背面ユニット

未使用時は本体ユニットが折りたたまれ、背面ユニットの保持フレームに接続された状態となっている。

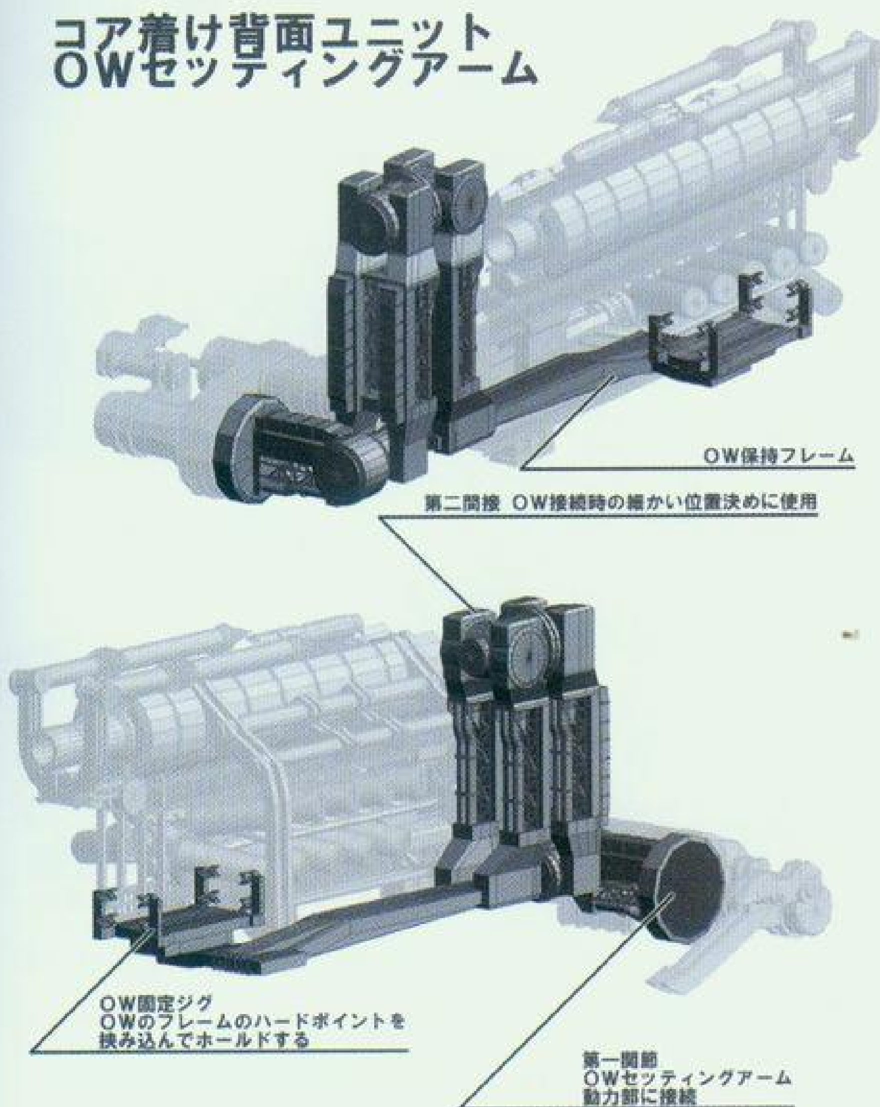
1

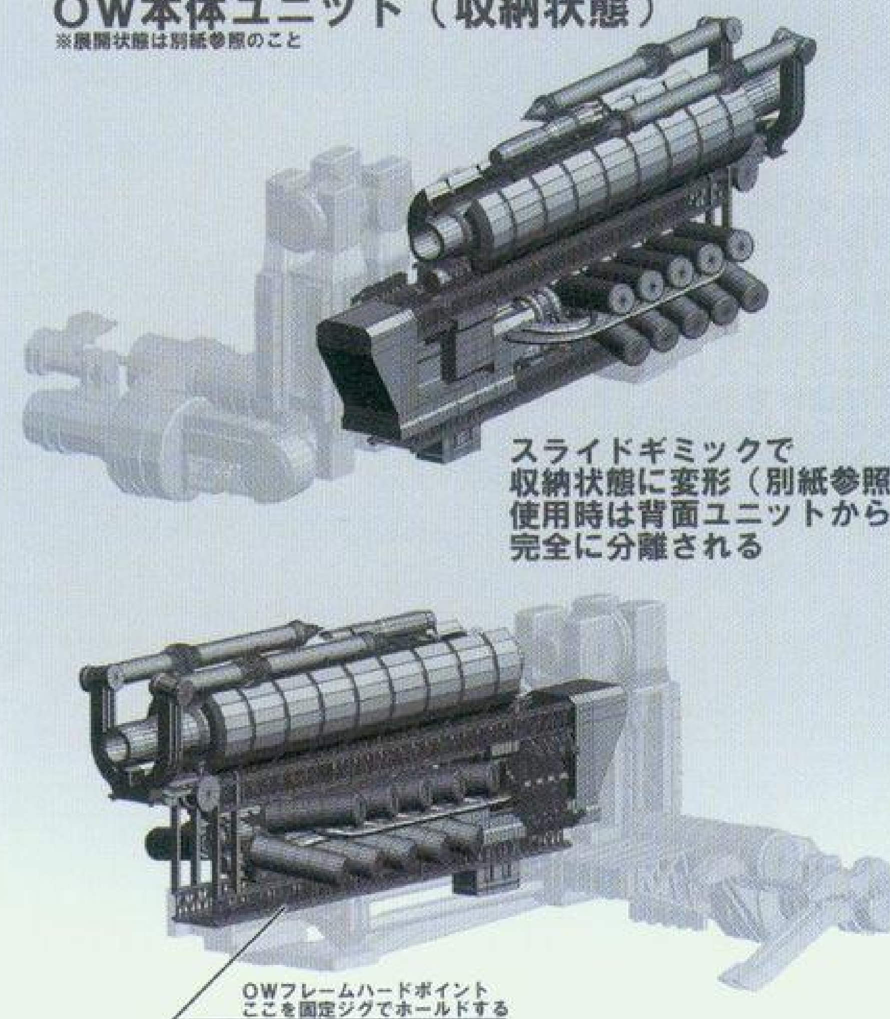






上部固定ジグにフックした後回転させてストッパーに当てて固定位置はセッティングアームに準拠



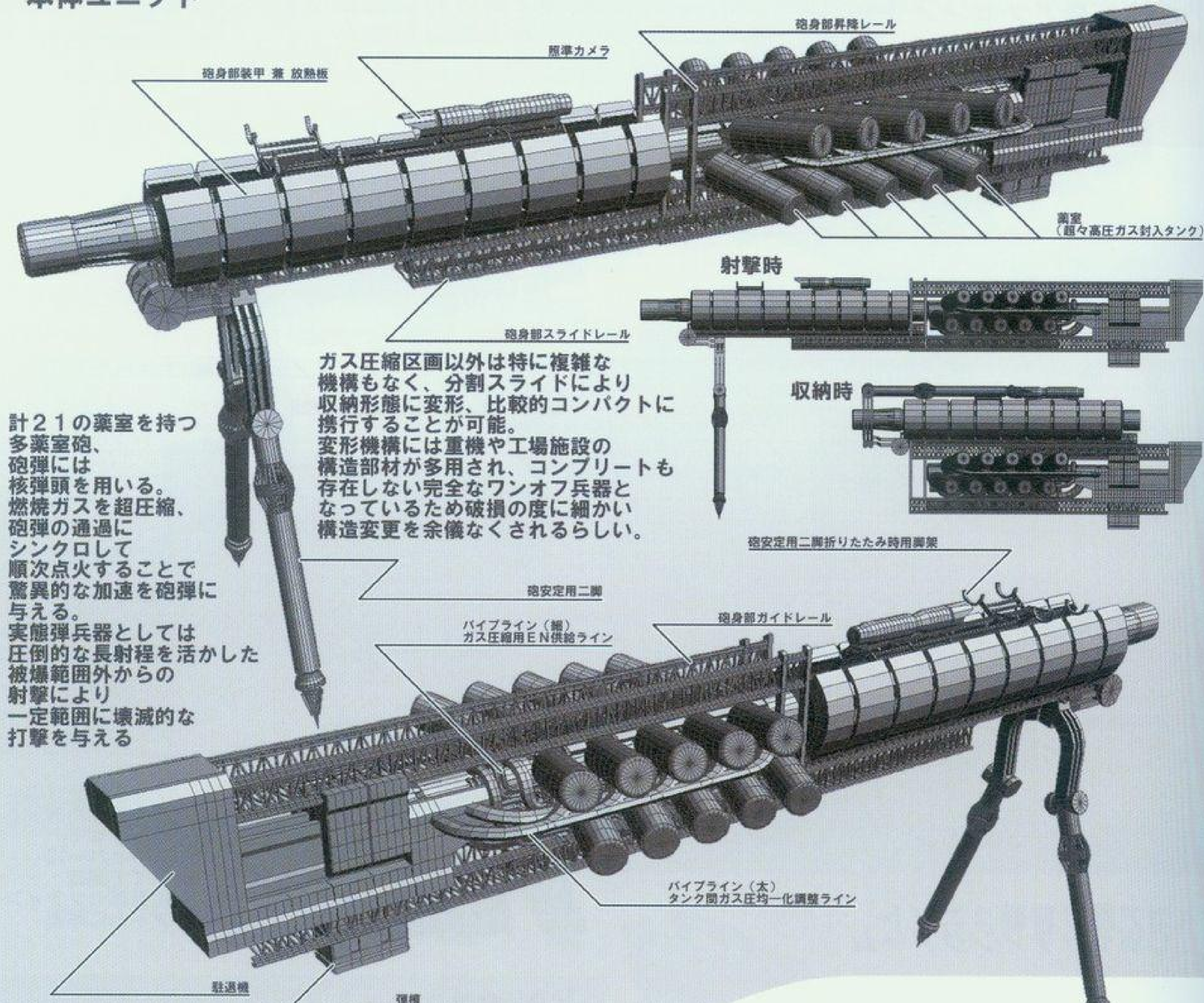


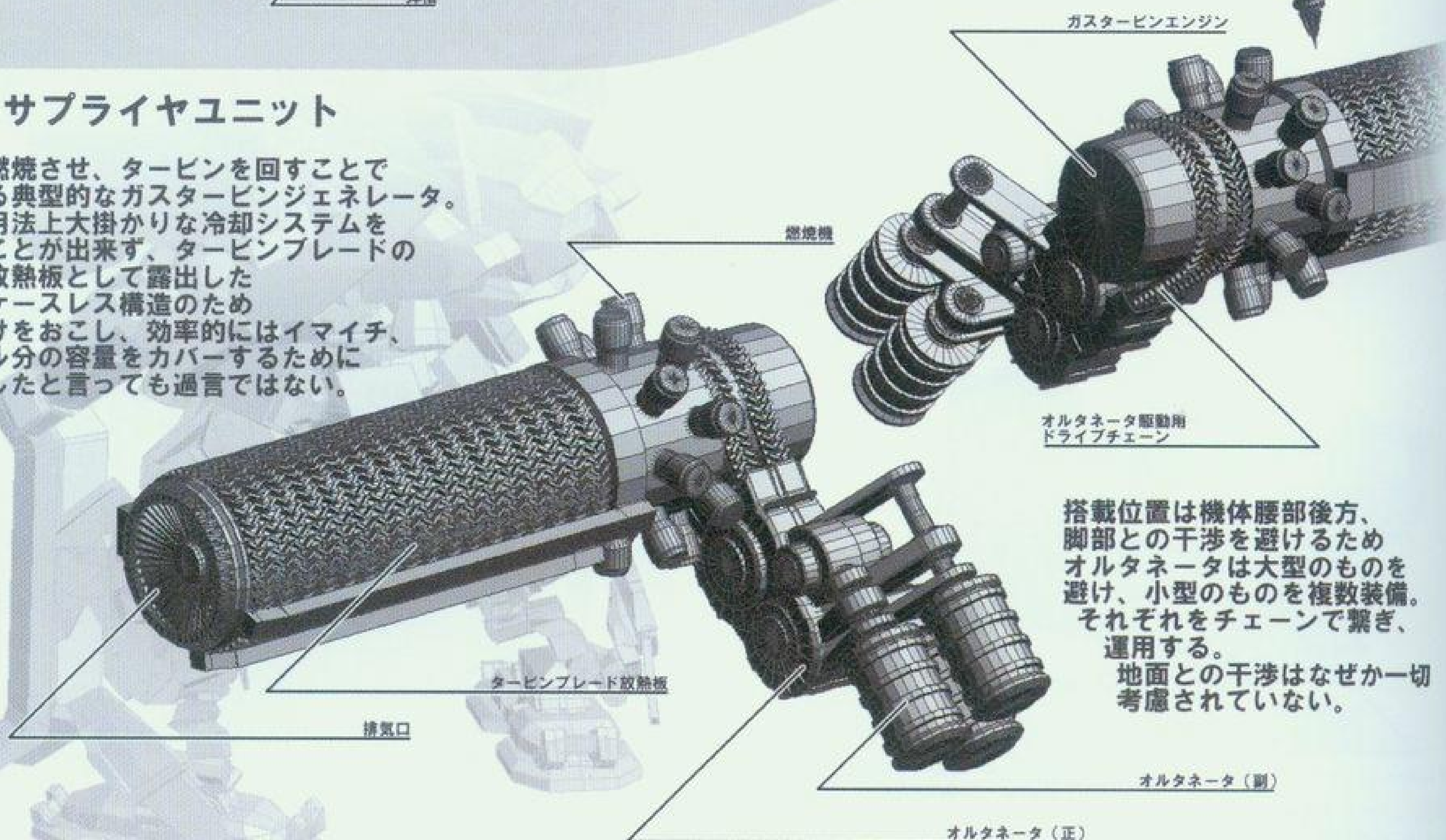
▶HUGE CANNON

■1 各部ディティール

いろいろなパーツを流用している関係から完成型が存在しないため、修理するたびに構造が変化。実際のものは薬質が複数のチューブで接続されている。ちなみに、オルタネータとは発電機の一種だ。

■1





▶MULTIPLE PULSE

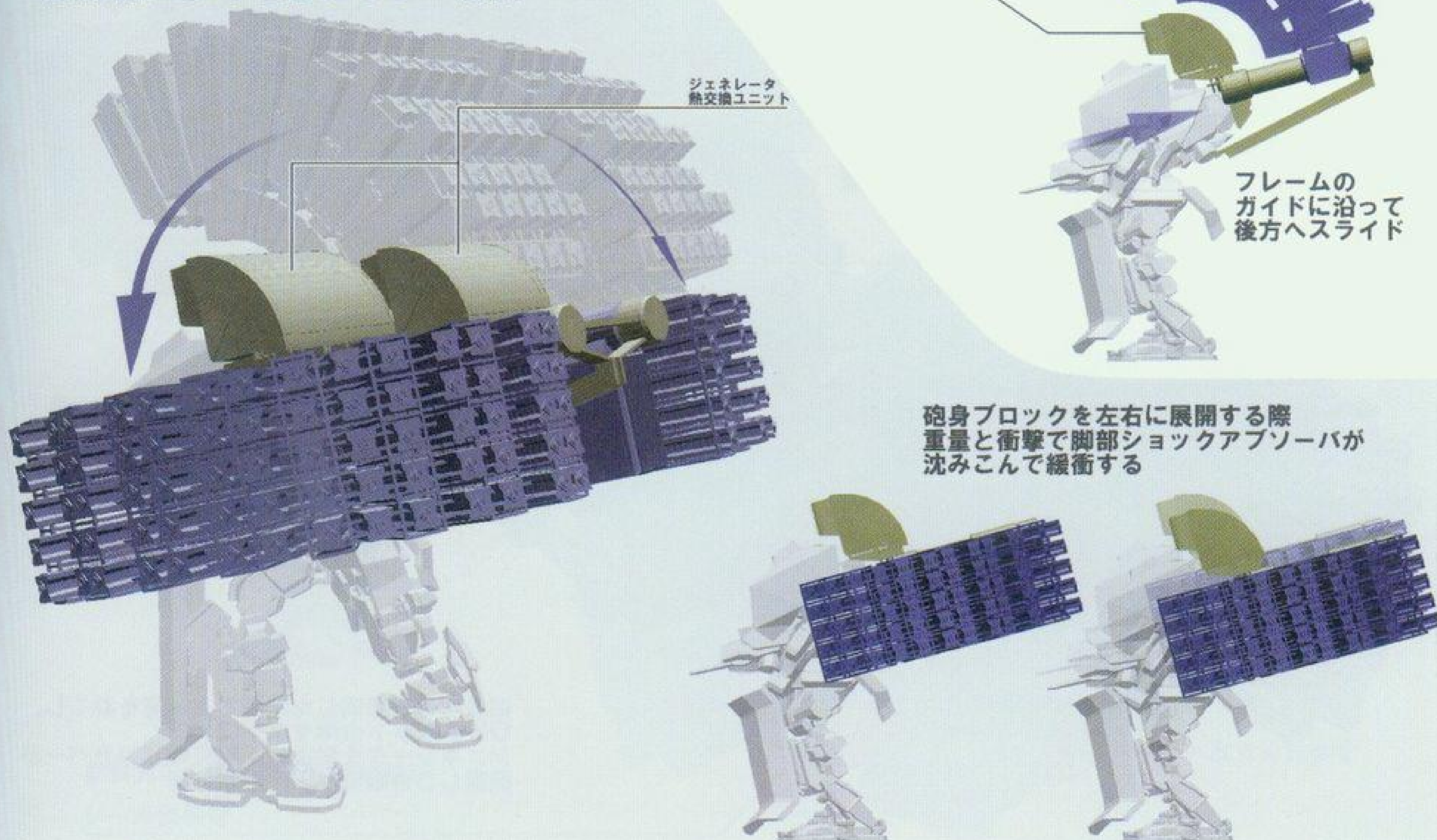
1 起動順序1

オーバードウェポンには珍しい左右対称のマルチプルパルス。実際のものと、その形状に大きな差はない。収納状態からロックを解除することで、砲身ブロックが左右に展開する。

1





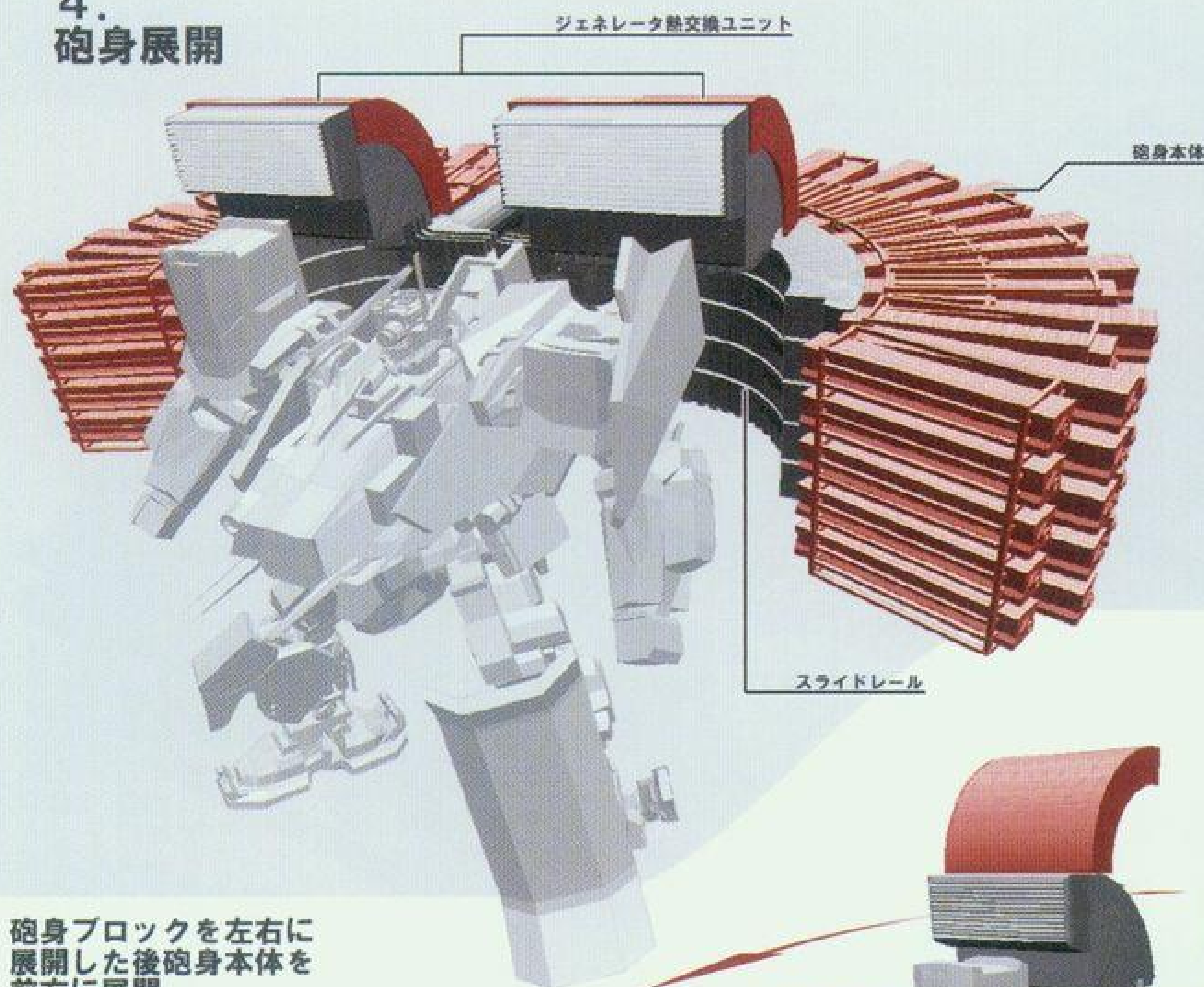


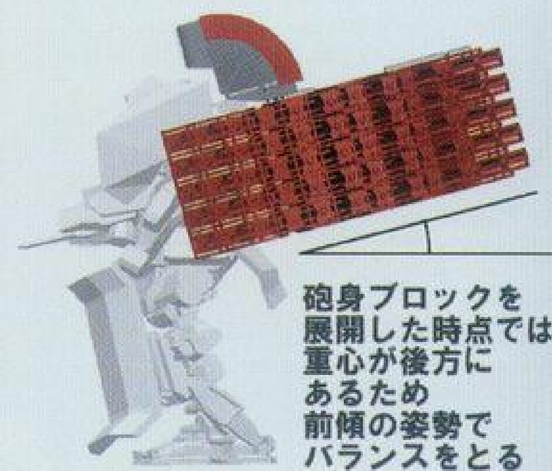
▶MULTIPLE PULSE

1 起動順序2

砲身ブロックが左右に展開した後は、スライドレールに沿って前方に移動、射撃姿勢に入る。同時に熱交換ユニットのカバーも展開。砲身ブロックの展開直後は前衛姿勢でバランスをとる必要があるようだ。

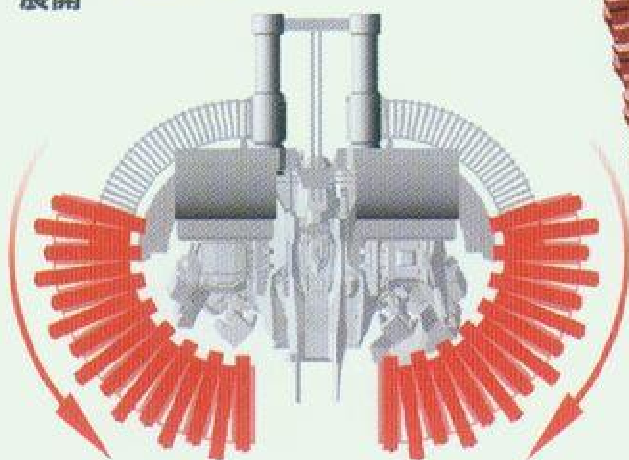
1

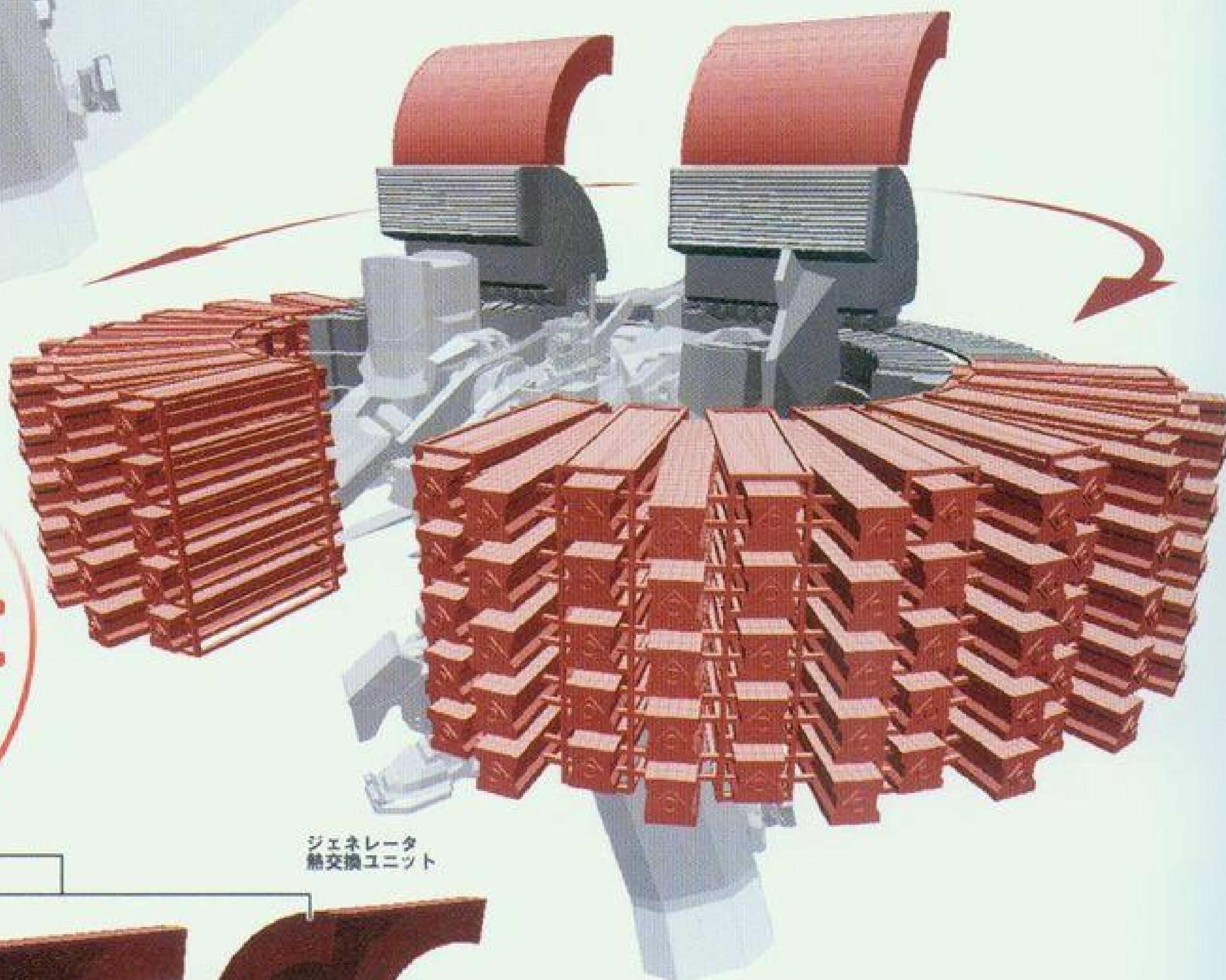


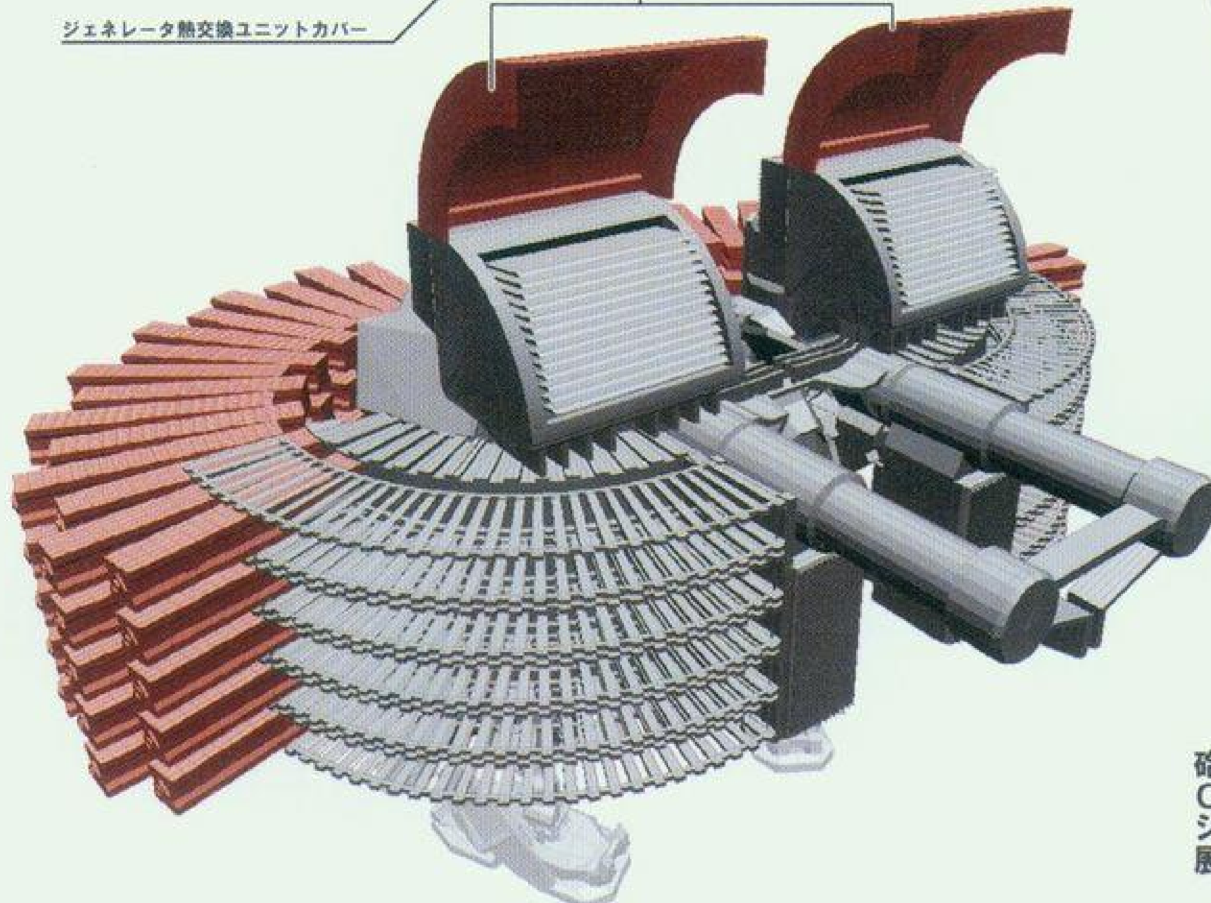


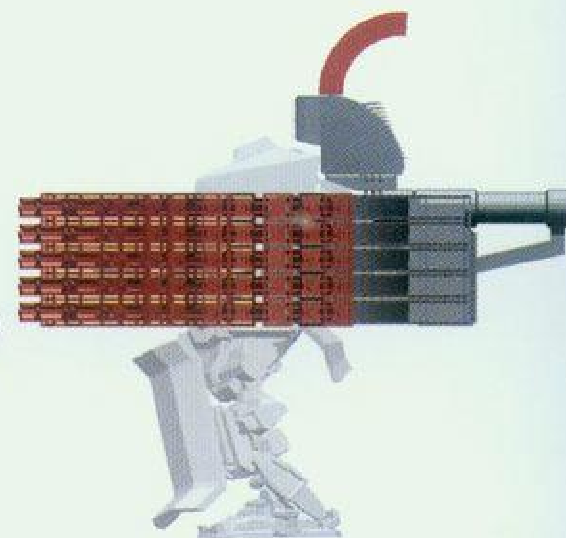
5.
OW動終了 射撃姿勢へ

砲身ブロックを左右に
展開した後砲身本体を
前方に展開
スライドレール沿いに
前方へ円弧のモーションで
展開









砲身本体を展開した段階で上半身をおこし、
OWユニット全体を水平にする
ジェネレータを起動し、熱交換器のカバーが
展開しOW起動終了、射撃体勢

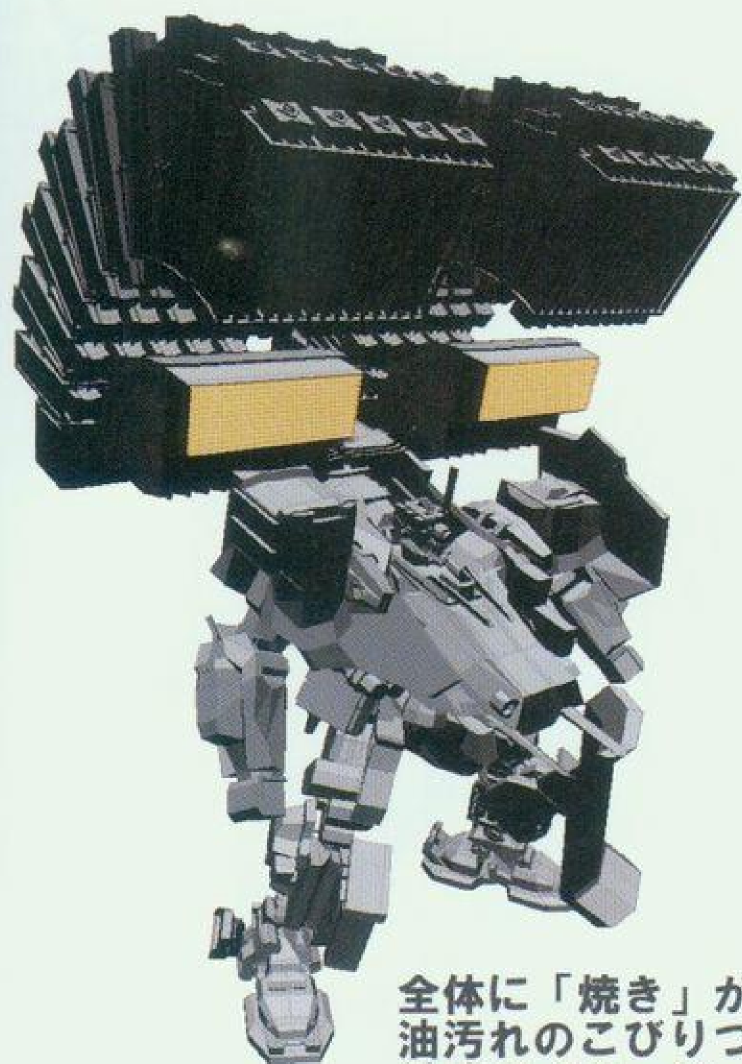
▶MULTIPLE PULSE

1ディティールエフェクト

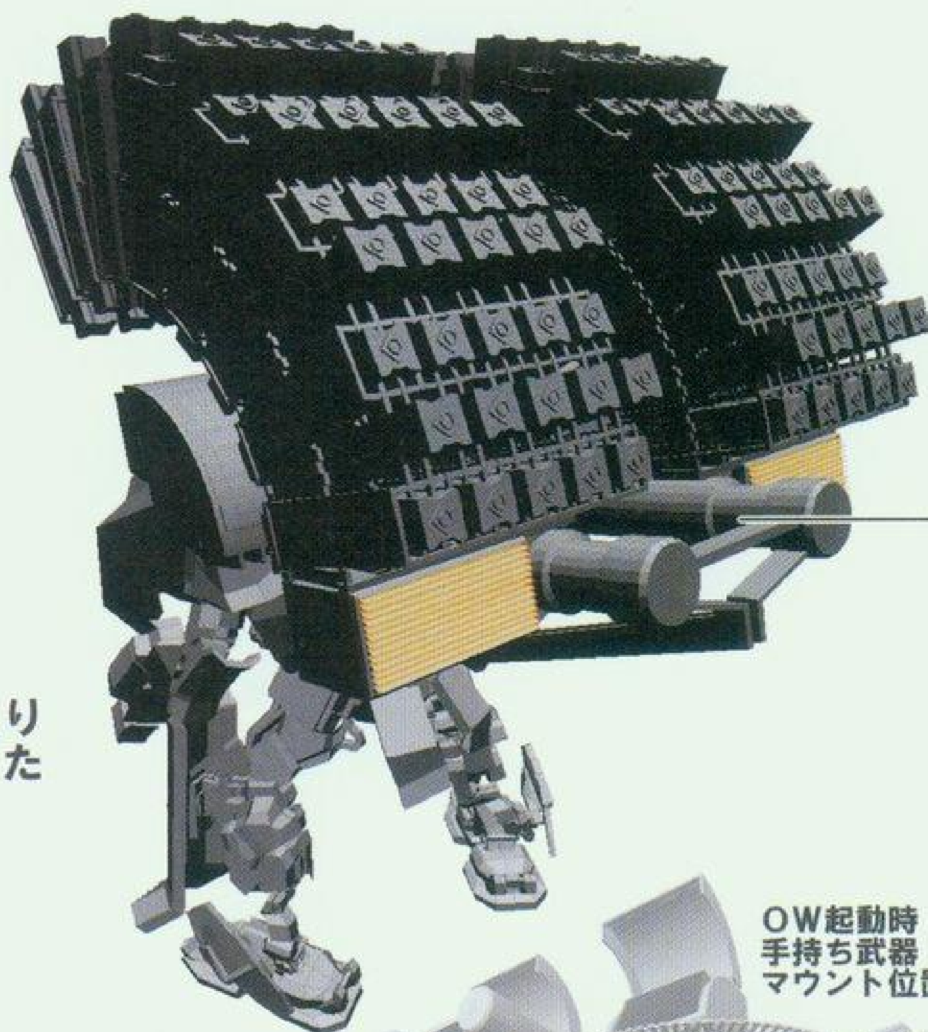
各部ディテールの詳細。イメージとしても書かれているとおり、その姿はまさに鉄塊と表現するのが相応しい。

1

OW収納時



変形機構で摩擦する部分だけ金属地が露出



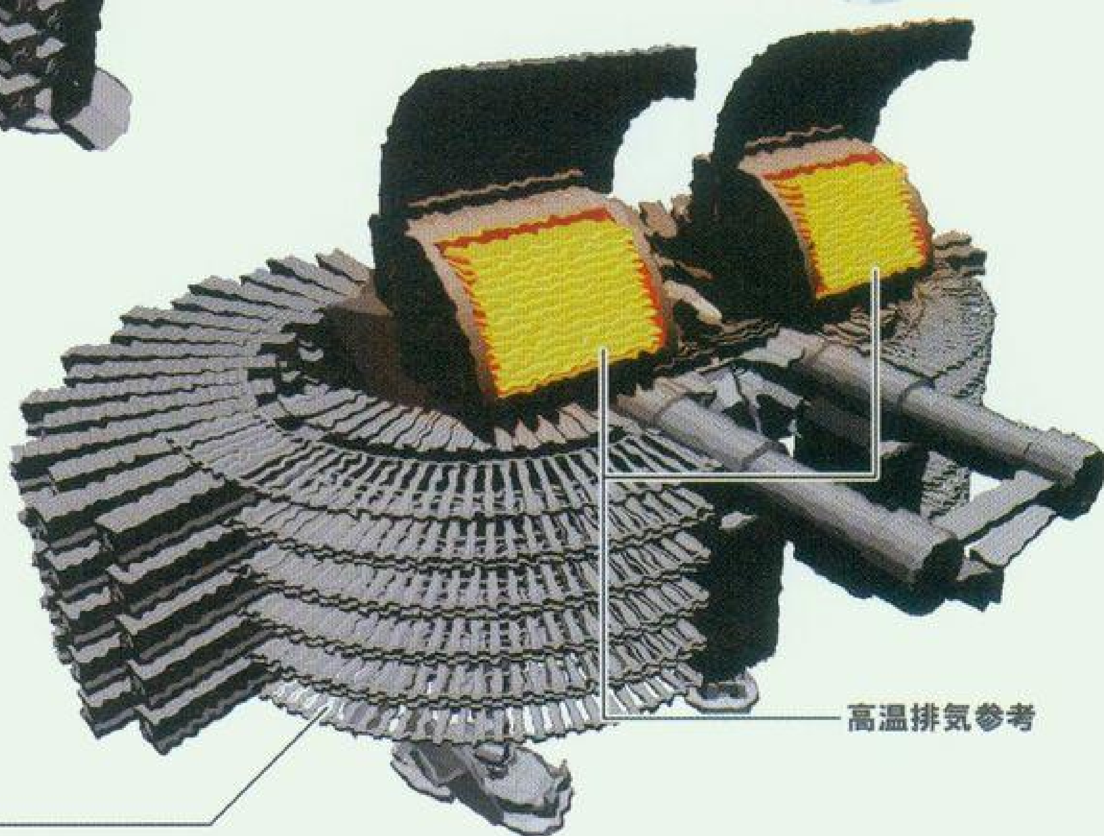
全体に「焼き」が入り油汚れのこびりついた鉄塊のイメージ

OW起動時



OW起動時手持ち武器マウント位置





高温排気参考

放射方向に規則的に構造材並ぶ

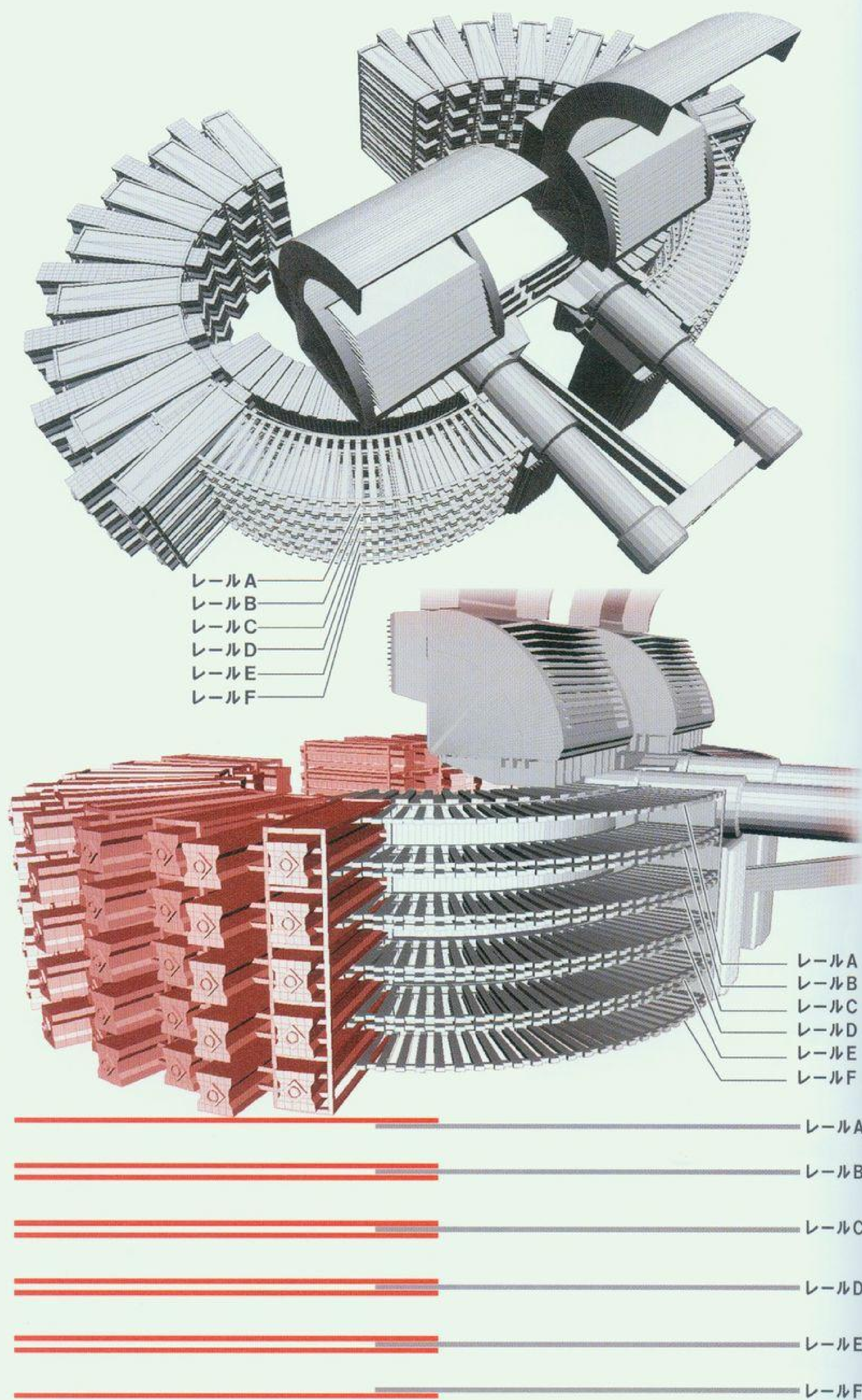
レール部参考

▶MULTIPLE PULSE

1 展開機構

砲身ブロックを展開させるためのレールは左右6枚ずつから構成され、そのレールを挟むようにして砲身が取り付けられている。

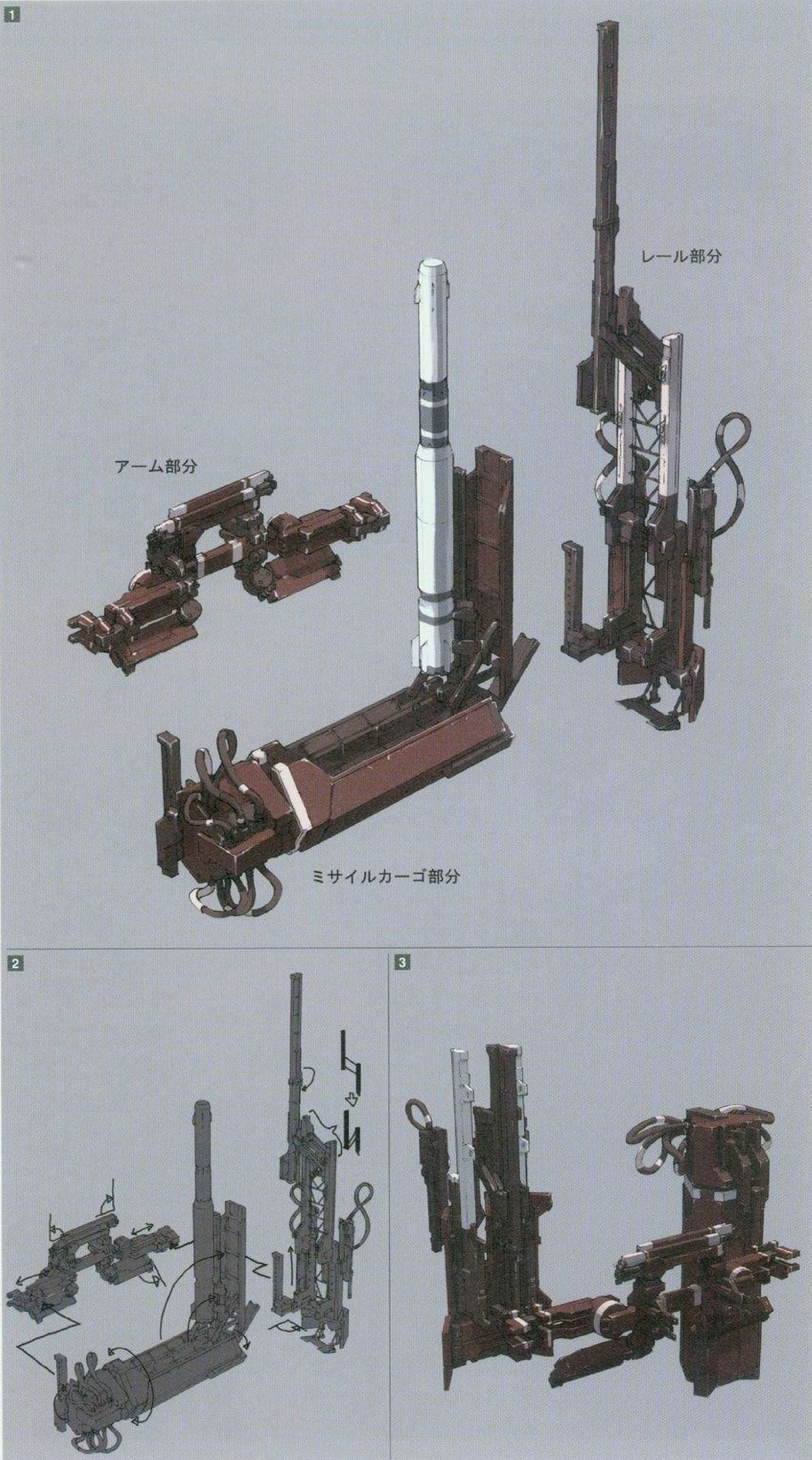
1



▶HUGE MISSILE

1 各種ユニット
2 展開機構
3 収納時

アーム、ミサイルカーゴ、レールの3つで構成されたヒュージキャノン。2では起動時の際に展開する部位について書かれている。3は収納形態。ミサイルがカーゴに納められ、レール部分がコンパクトになっている。



▶拡散ロケット砲（未使用）

■1 起動順序1

40門ものロケット砲を搭載した、未製造のオーバードウェポン。通常時は基部と砲身部に分解されており、起動時に砲身が基部のセット位置に移動する。レールに沿って砲身が移動するという、凝ったギミックを持つ。

1

1．主運状態

携行性向上と重量バランスのため
基部（触媒タンク＋燃焼室）と
砲身部を左右に分割して装備する

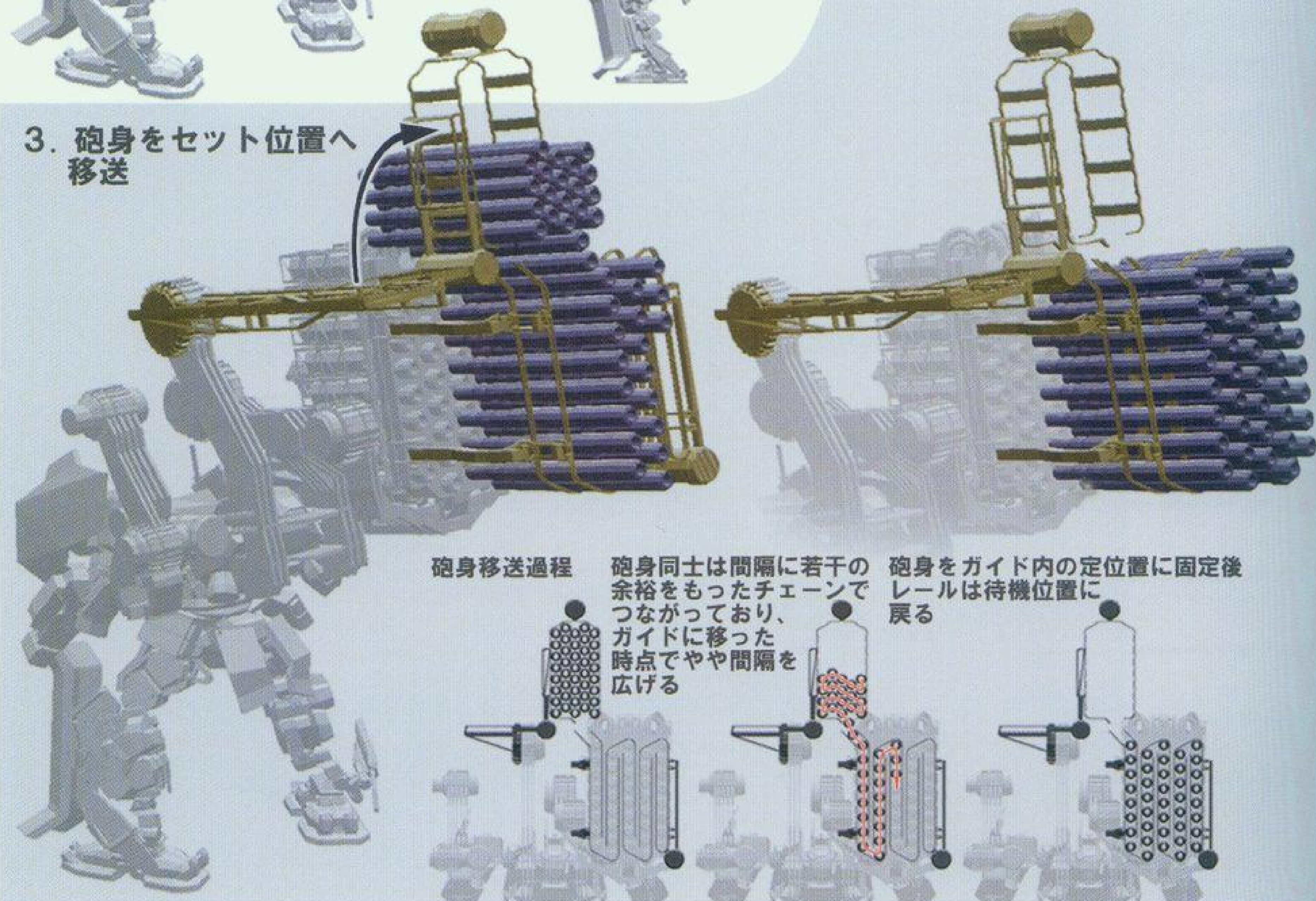
2．砲身束を 基部接続位置へ移動

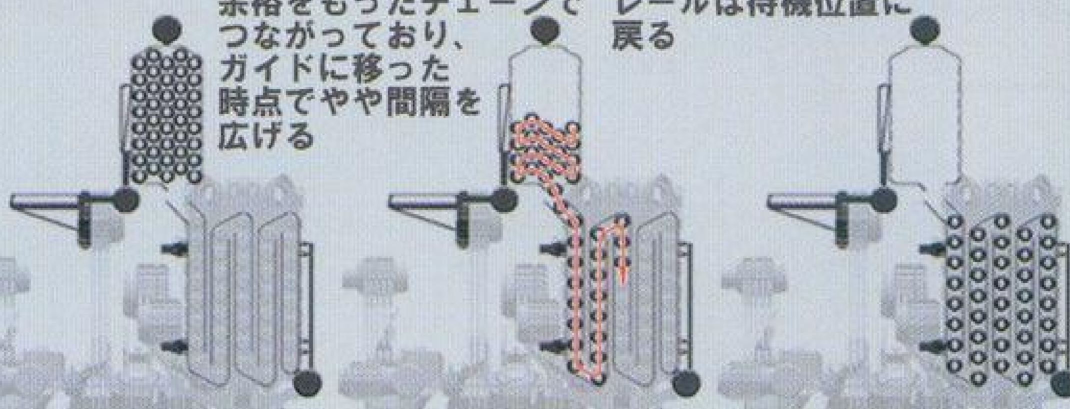




砲身移動レールを
基部角度まで
チルトアップ、
砲身台を
後方いっぱいまで
スライドする

3．砲身をセット位置へ
移送



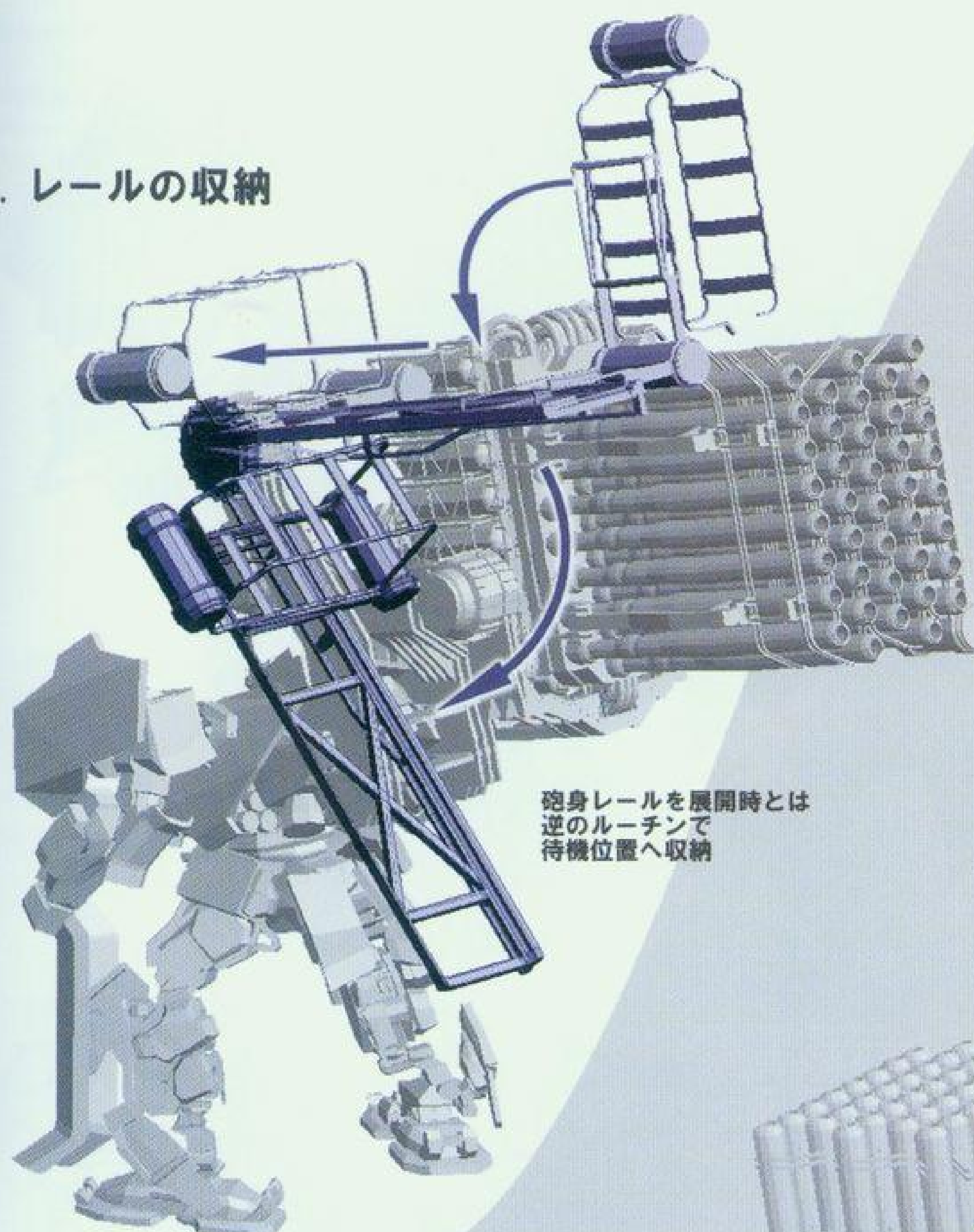


▶拡散ロケット砲（未使用）

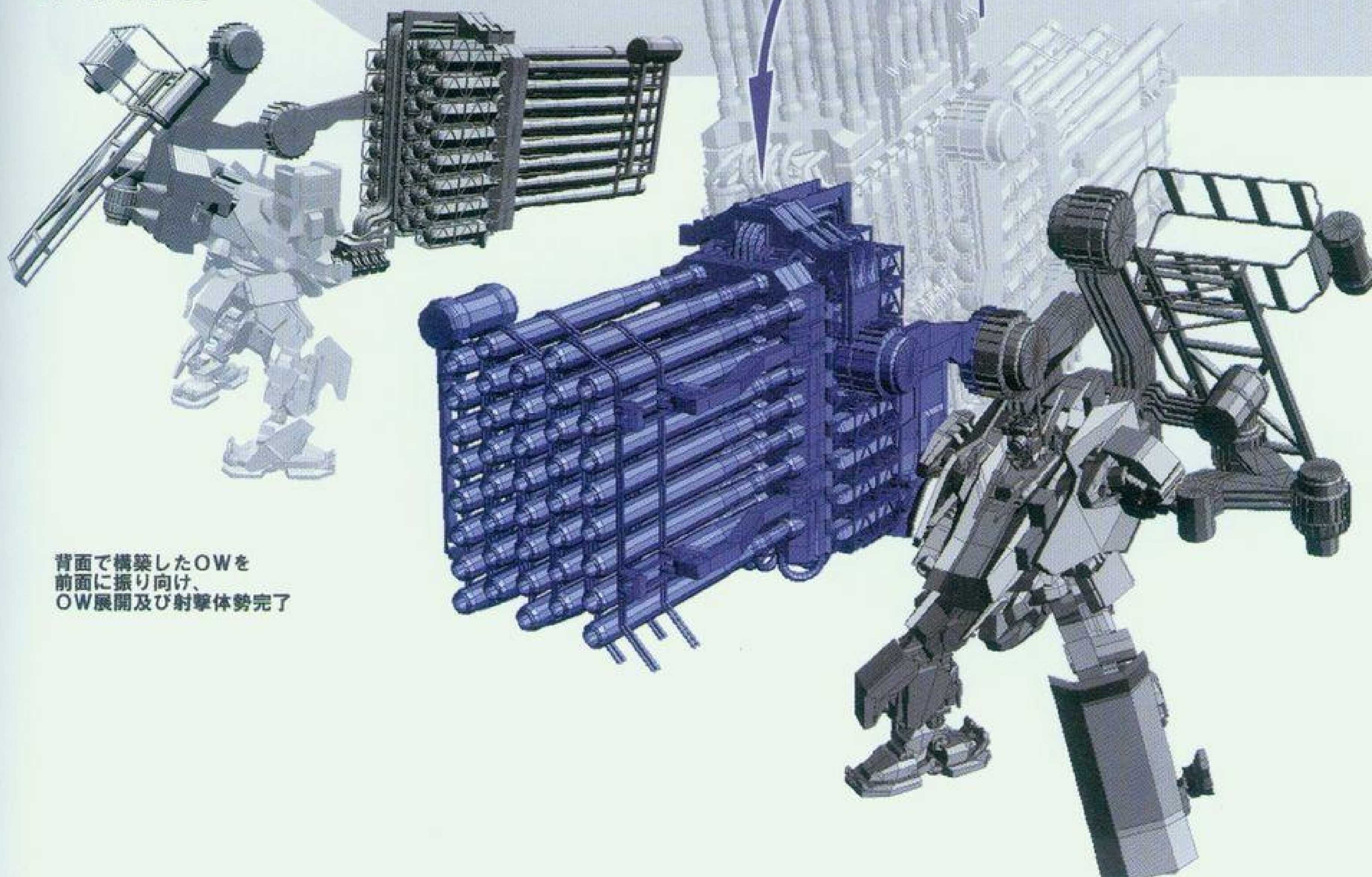
1 起動順序2

砲身を移動させ、レールが待機位置へ戻ると左腕をパージしてエネルギー引き込みアームをジョイント部分に接続する。これはグラインドブレードと同様の仕組み。砲身が180度前方に展開すれば、射撃体勢完了となる。

1







▶拡散ロケット砲（未使用）

1 エフェクト

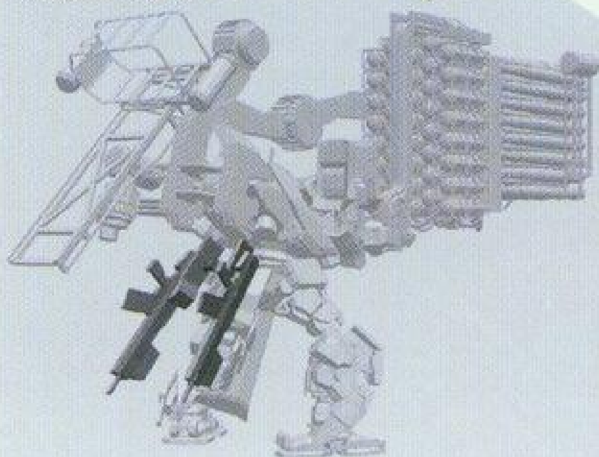
通常時は基部の各所が赤熱し、起動時は全ての砲身が赤熱している。
40門の砲門が陽炎を出す発射時の迫力は凄まじいものであろう。

1

1．主運状態

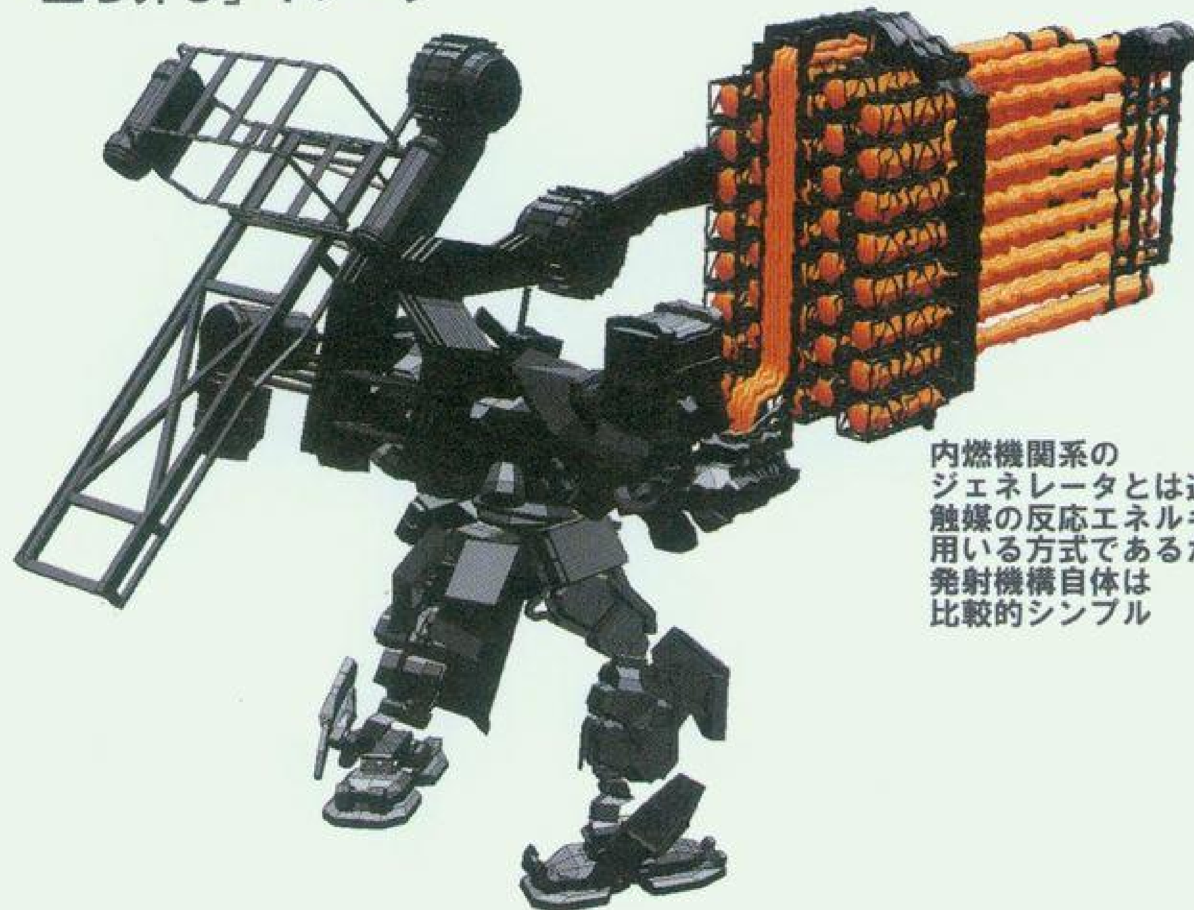
EN触媒タンクとパイプラインが鈍く赤熱、砲身接続基部から内側の赤熱部が見えている

OW起動時手持ち武器収納位置



OW起動時

OWを起動するとEN触媒タンクが赤熱、一テンポ遅れで砲身が赤熱する
他のOWと違い特別な熱交換機構を備えていないため陽炎は噴出するのではなく「立ち昇る」イメージ



内燃機関系のジェネレータとは違い触媒の反応エネルギーを用いる方式であるため発射機構自体は比較的シンプル

▶大型レ

1 機動図
2 各種ハ
3 全体図
4 レーダ

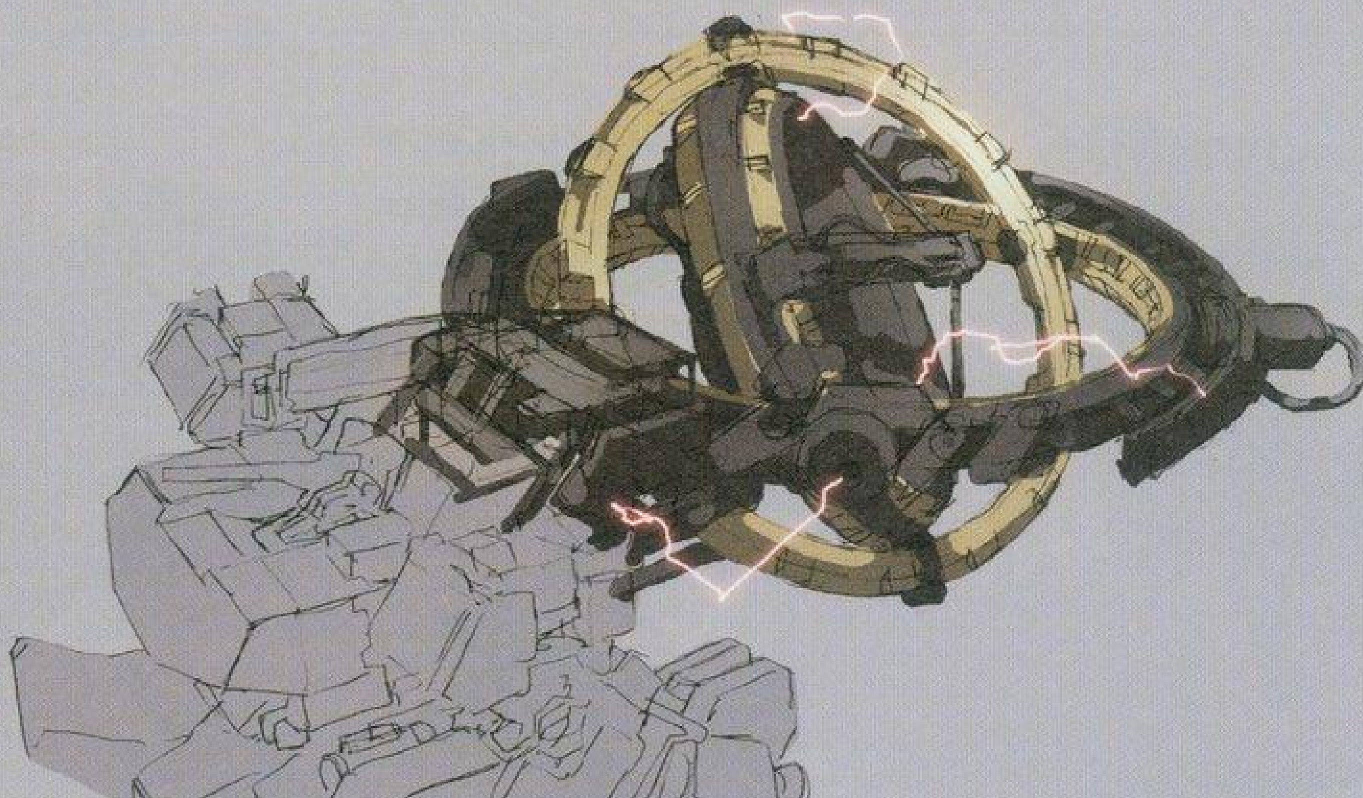
サポート的
ていたオー
超広範囲に
する。円盤
なっている
1のように
ダー波を増

▶大型レーダー（未使用）

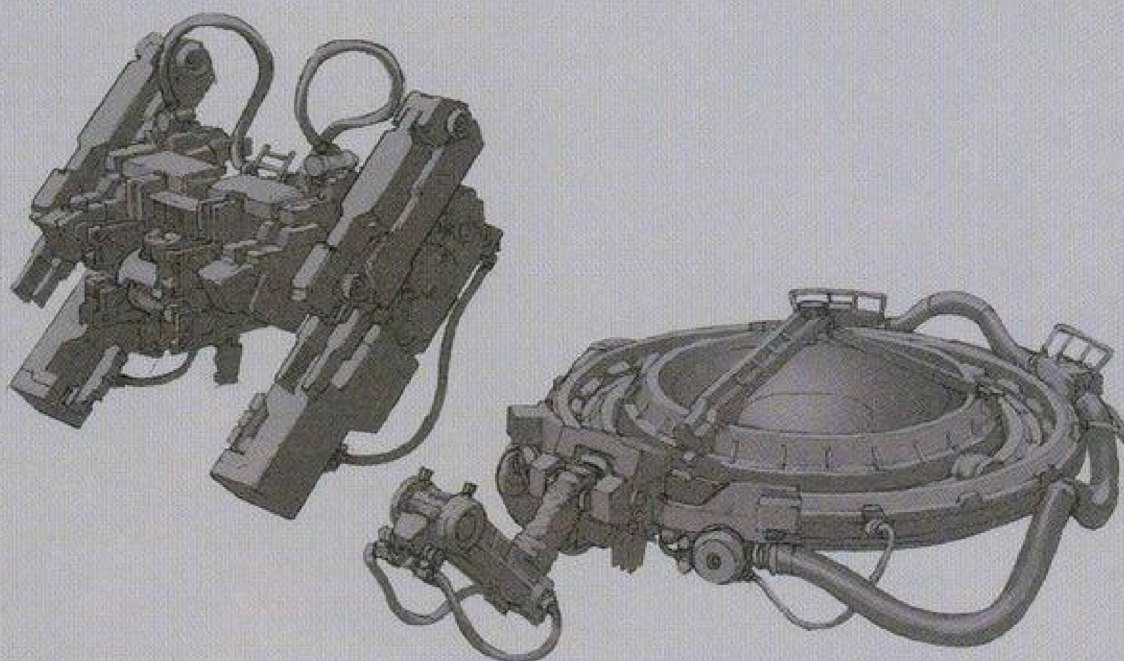
1 機動図
2 各種パーツユニット
3 全体図
4 レーダーユニット

サポート的な性能を考案されていたオーバードウェポン。超広範囲に妨害電波を発射する。円盤はジャイロ構造になっているため、起動すると1のように球状に回転、レーダー波を増幅させる。

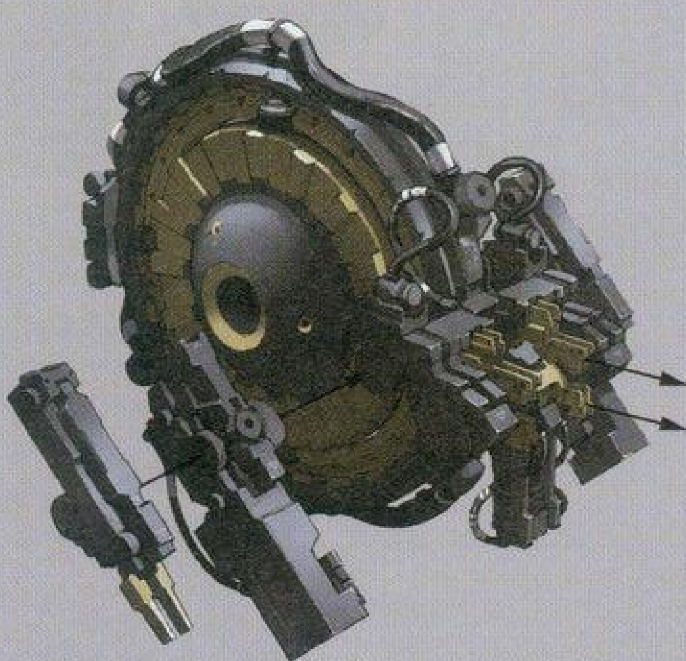
1



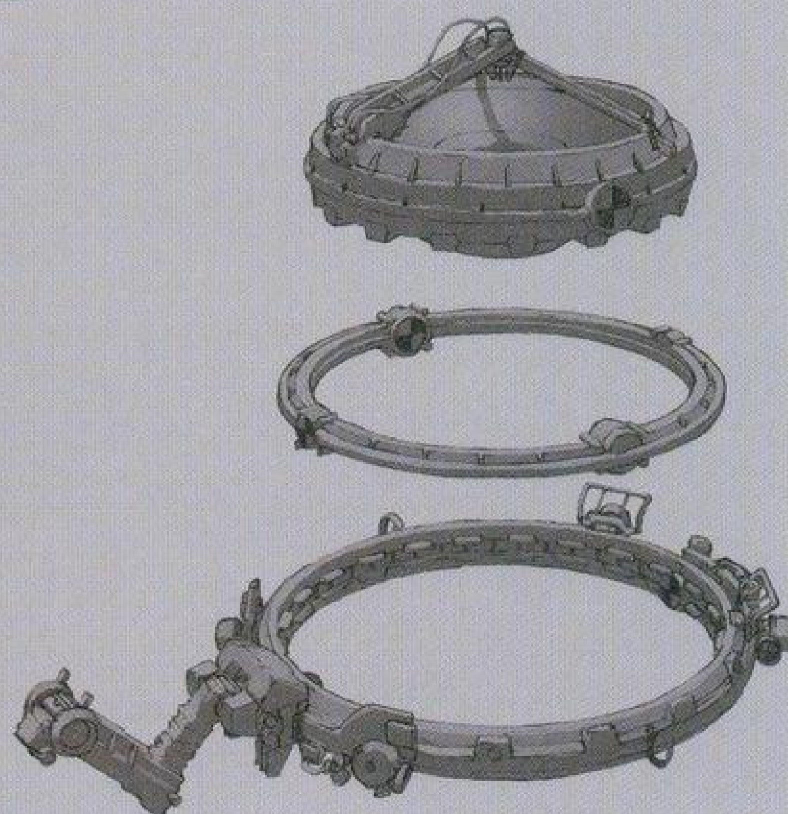
2



3



4



Designer's Comment

大型レーダーは、チーム全員が使う武器のひとつとして考案されたものです。この他にも使用者が動けなくなる代わりに、有効範囲内のチームACにエネルギーを供給するオーバードジェネレーターと言うアイデアもありました。どちらもチーム戦の幅を広げるためのアイデアでしたが、最終的に未使用になっています。

▶三連レールガン(未使用)

1 射撃体勢

レールガンの砲身を3本束ねたオーバードウェポン。左肩部に巨大な発電ユニットが搭載されている。射撃精度がよくないとのことも書かれており、大型の対象物を遠距離から破壊する兵器のようだ。

1

1. OW射撃体勢

試作のレールガンを
３本束ねて
廃炉になった旧式の
加水式原子炉と
組み合わせて強引に
運用するOW
射撃リコイルにより
照準が定まらず
結果的に３ポイント
バーストのような
散し弾となる

射撃時放熱部

加水式原子炉 制御棒

加水式原子炉
発電ユニット

旧式の加水式原子炉
老朽化により
廃炉処理
されたものを
流用、本来の
発電力は失われて
いるがOWの運用には
オーバースペックぎみ
頂点部の制御棒とヒートシンク
を引き出すことによって
臨界運転開始

試作レールガン砲身

2. OW収納時



三連レールガン（未使用）

1 ユニット展開順序

通常時は砲身が折りたたまれており、起動時に1つは上部から、2つは下部から回り込むようにして展開する。また、原子炉は蓋部がせり上がる仕組みだ。

1

OWセッティング
アームホールド部

1号砲身

1号砲身を上周り
2・3号砲身を下回りで
展開
展開用ヒンジはフレーム側に
あり、そこを軸に展開

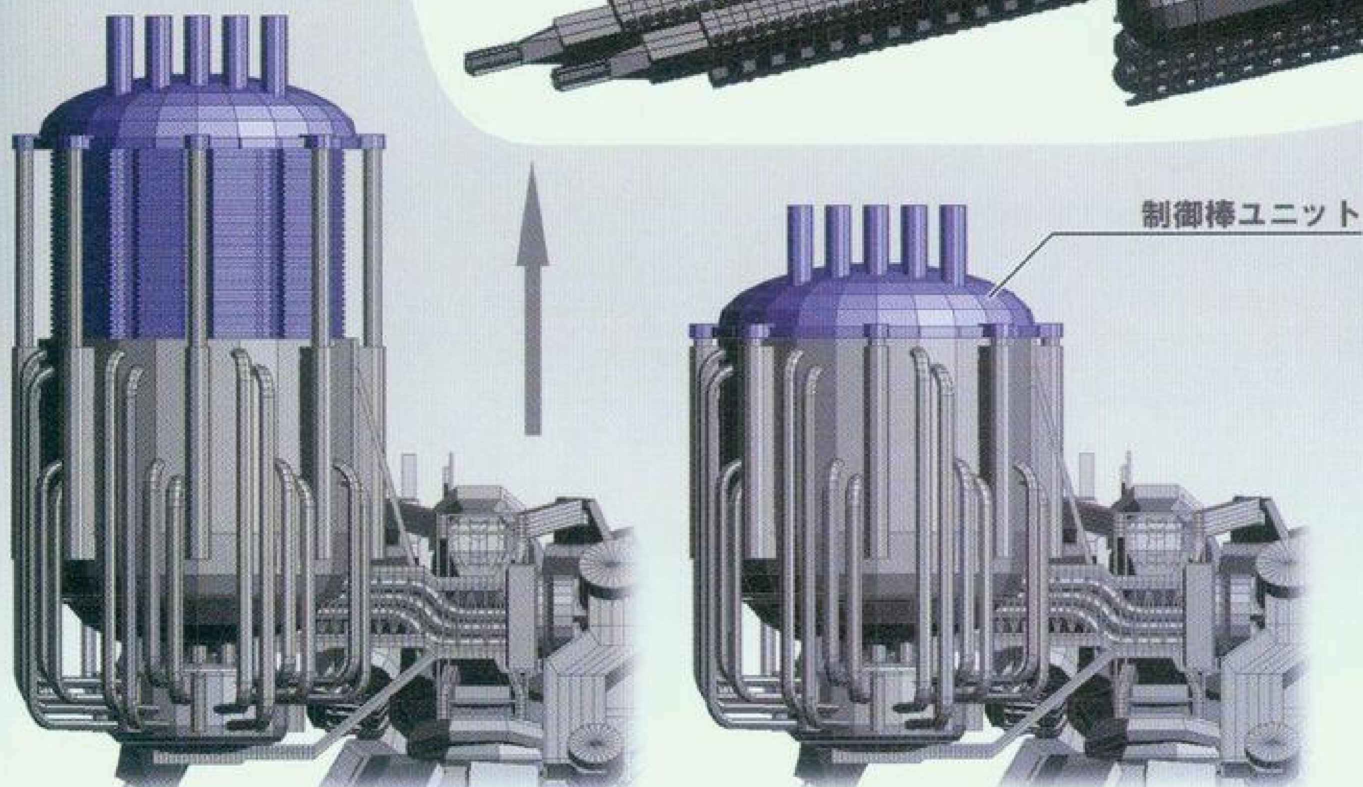
2号砲身

展開時
軸ヒンジ

3号砲身

3. OW本体ユニットの変形

4. 原子炉の変形





原子炉は蓋部が制御棒、
装甲板、放熱用のヒート
シンクがユニットに
なっており起動時にまるごと
せり上がることにより
臨界運転開始
熱気を猛烈に放出

▶Sマイン（未使用）
1 ディティール

複数のブロックコンテナから大量の機雷を射出するオーバードウェポン。背面中心部に2つのジェネレータと、左右各3列6基のブロックを搭載している。起動するとブロックが開放し、計14基の機雷コンテナが出現する。

1



OW起動用ジェネレータ

OW起動時

Sマインコンテナ

ジェネレータ
起動状態

OW起動時
手持ち武器搭載位置

展開後ジェネレータが
臨界運転開始
激しく赤熱
陽炎が発生
射撃体勢完了

両サイドに
ジェネレータを
1機づつ搭載、
起動時には熱交換機構を
展開しEN供給

▶Sマイン（未使用）

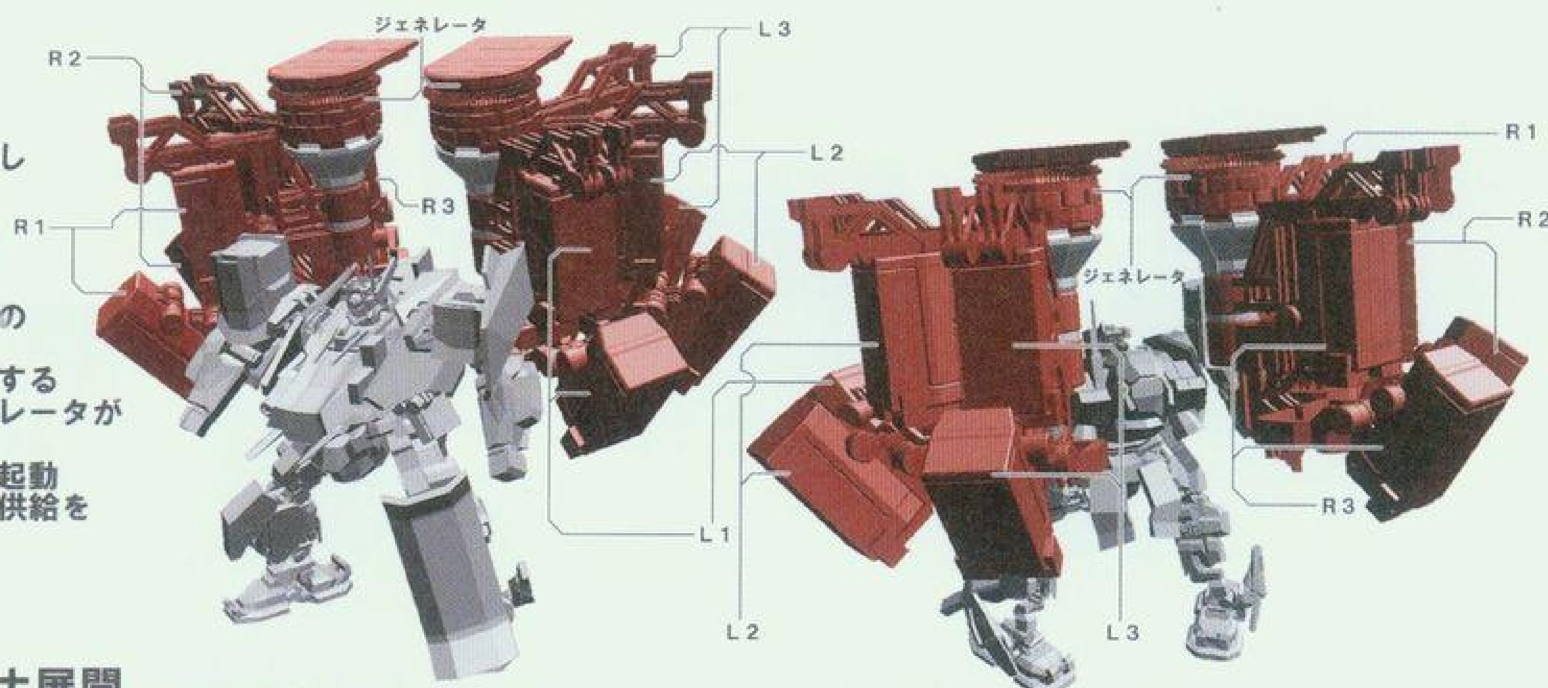
1 展開順序

コンテナを展開させ、射出体勢が完了すると、上方に向けて機雷を一斉に射出。その後自分の周囲に機雷が降ってくるという攻撃方法だ。コンテナは自機が射出した機雷の攻撃を受けないように即収納される。

1

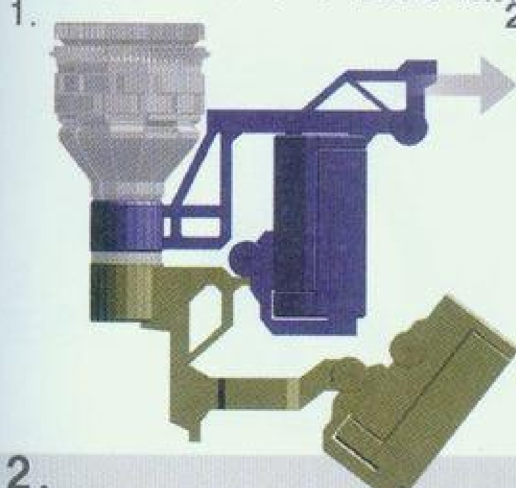
OW展開時 稼動部位

右図■部が稼動展開し
OW発射体制に
移行する
コンテナ展開時は縦列
（L1～3 R1～3）
がセット、発射位置への
移動時は上段・下段が
それぞれセットで稼動する
フレーム軸上にジェネレータが
搭載されており
コンテナ展開と同時に起動
臨界運転を開始しEN供給を
スタートする



1. Sマインコンテナ展開

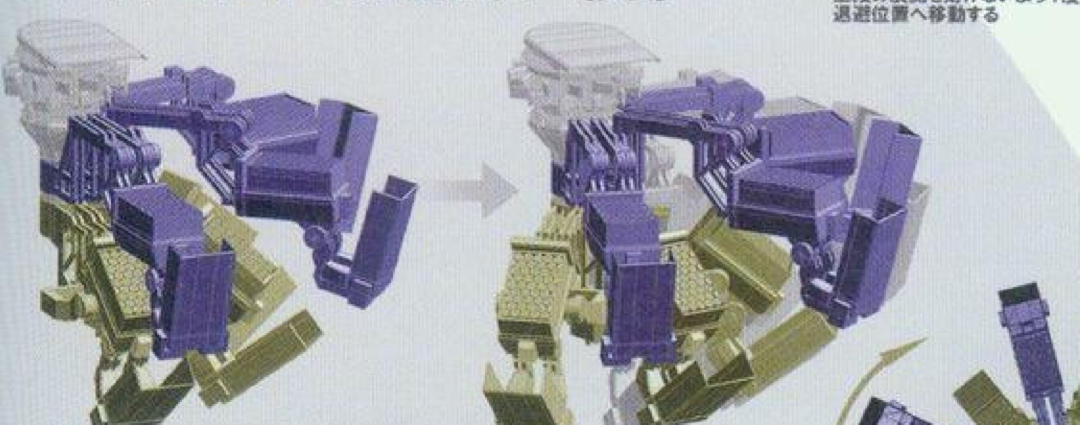
※6列中1列のみ抜き出しにて解説、他5列も同様





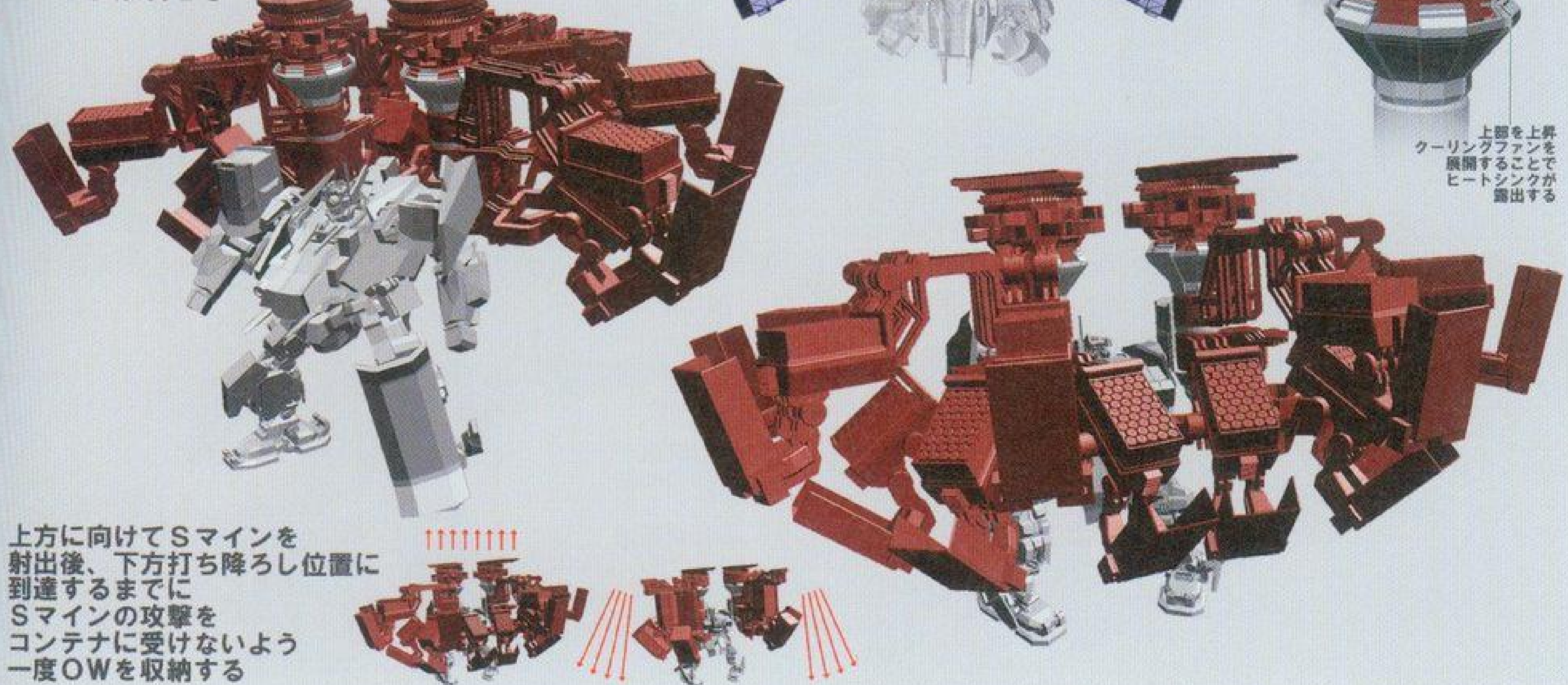


2. Sマインコンテナ発射位置へ移動



上下段をフレーム軸を支点に回転、ラップをはずし
それぞれの射線を確保、発射位置とする

3. OW展開完了



上方に向けてSマインを
射出後、下方打ち降ろし位置に
到達するまでに
Sマインの攻撃を
コンテナに受けないよう
一度OWを収納する

▶大和（未使用）

1 ディティール

ミサイルブロックと砲門ブロックを抱えるオーバードウェポン。砲門ブロックにある巨大なギアが特徴的だ。高速連射により排気口や砲門が激しく赤熱すると書かれている。

1



OW起動時

矢継ぎ早に砲弾を
連射するため砲身が
激しく赤熱する

矢継ぎ早にミサイルを
連射するため排気口が
激しく赤熱する

主動力炉の排気塔
臨界運転と同時に
激しく赤熱

砲身旋回軸動力部
臨界運転と同時に赤熱
エネルギー伝達がかなり
ロスしているイメージ

OW起動時手持ち武器
収納位置

動力伝達ギア
臨界運転時
赤熱しながら
回転が加速

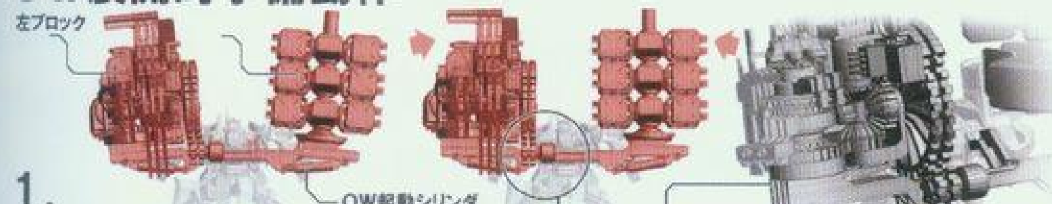
▶大和(未使用)

1 展開順序

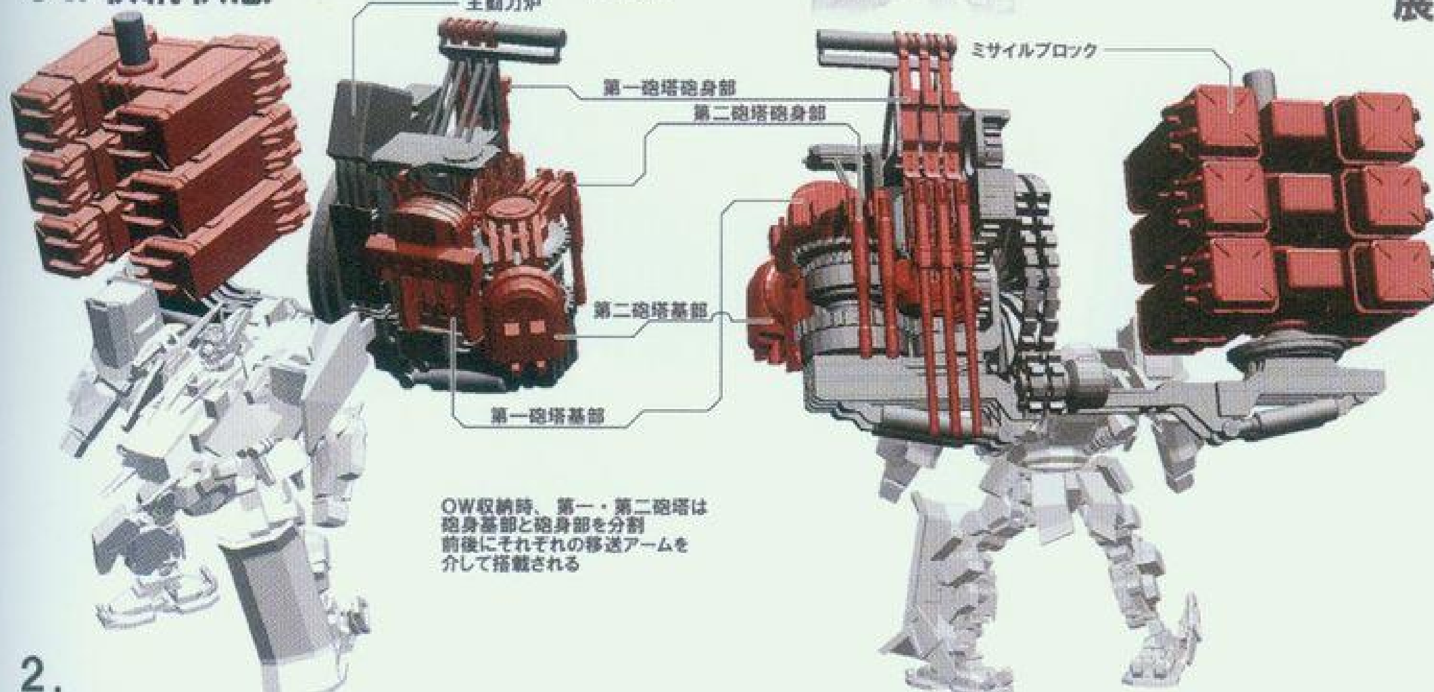
ミサイルブロックの前後カバーが開かれ、砲塔ブロックが、大型の第一砲塔、中型の第二砲塔、小型の第三砲塔の順に展開する。展開後、全砲門から全方位に向けてミサイルを一斉発射する。

1

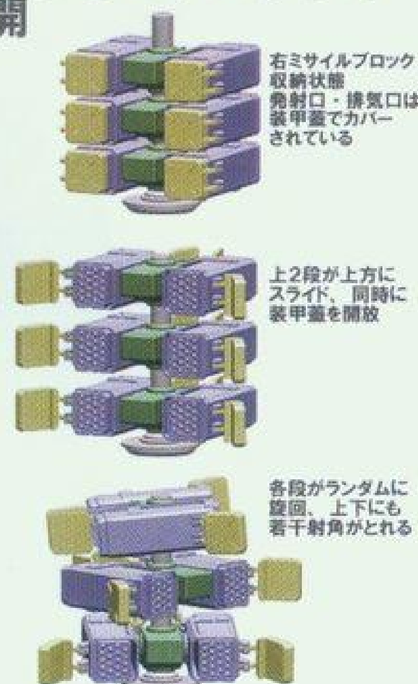
OW展開時予備動作



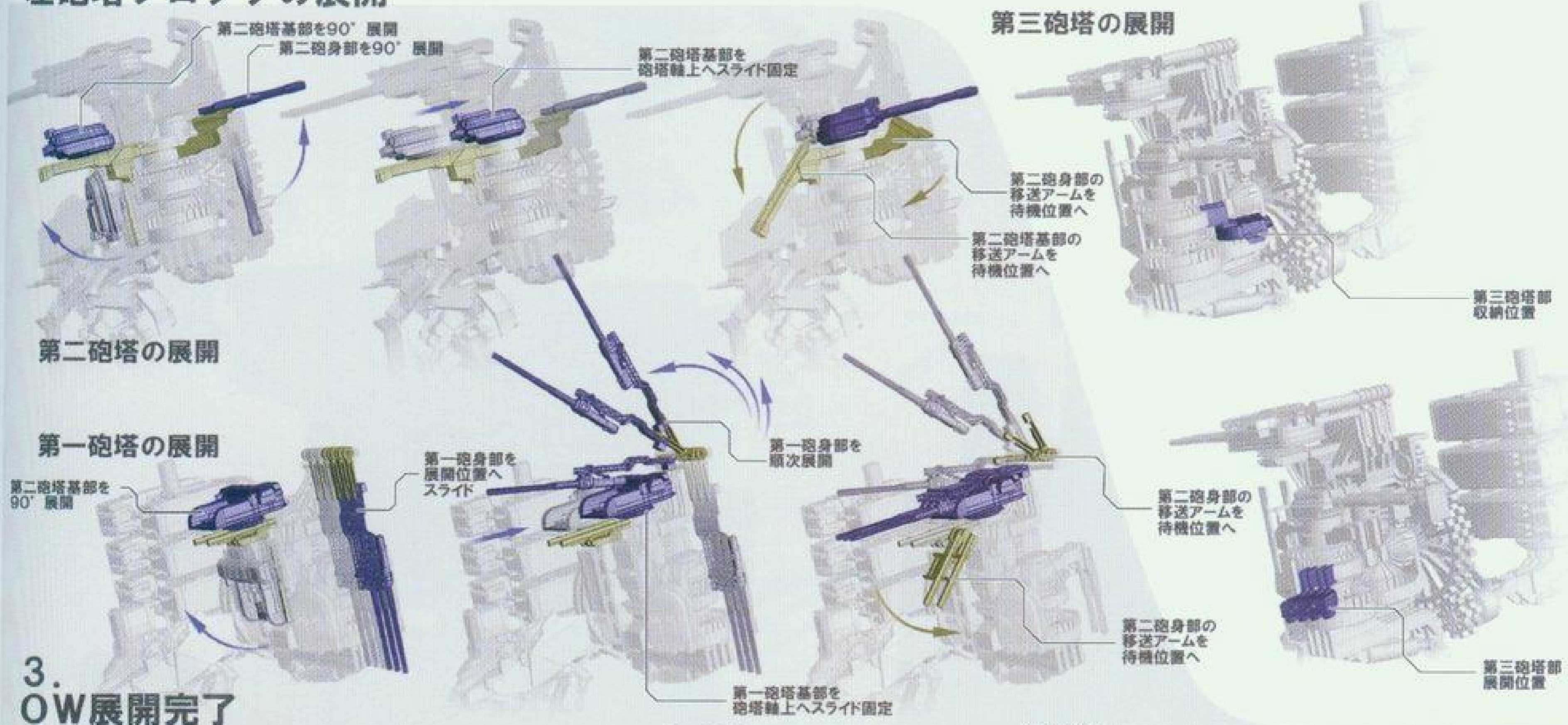
1. OW収納状態



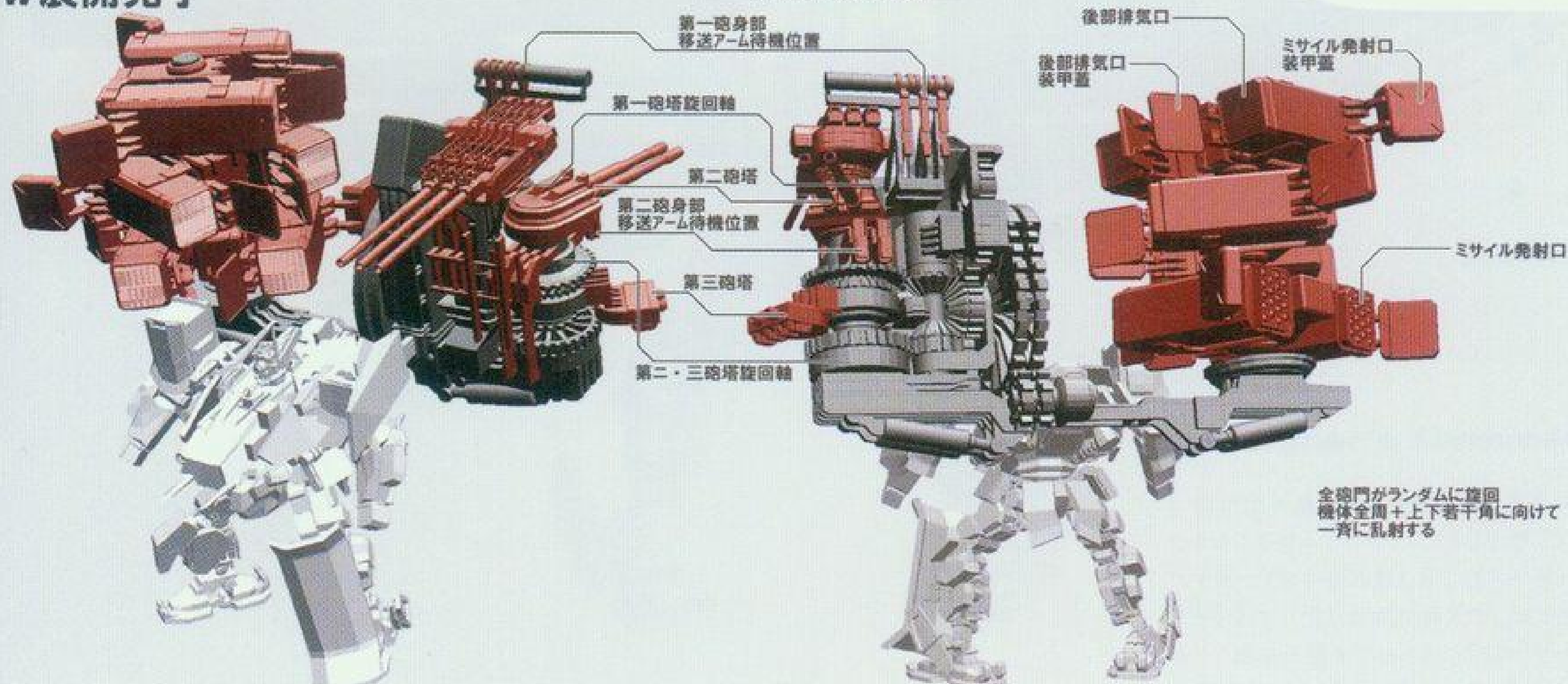
3. 右ミサイルブロックの展開



2. 左砲塔ブロックの展開



3. OW展開完了



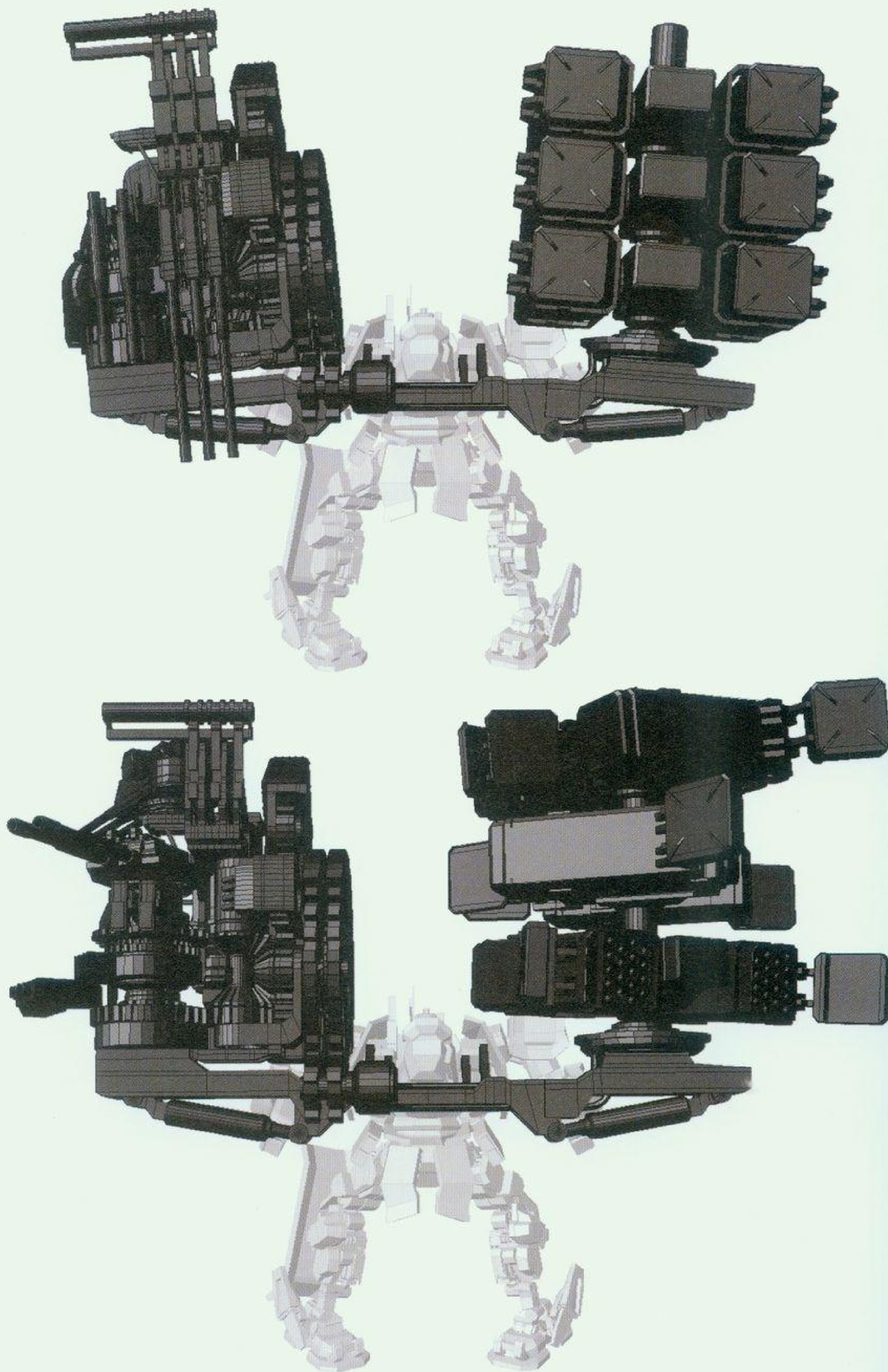
ARM UNIT
SHOULDER UNIT
OVERED WEAPON
HEAD
CORE
ARMS
LEGS
FCS
GENERATOR
BOOSTER
RECON UNIT

▶大和（未使用）

1 背面外観

収納時と展開時を背面から見た姿。展開時は全方位に攻撃できるよう、砲塔とミサイルコンテナがそれぞれ別の方向に向けられている。

1



頭

▶KE防

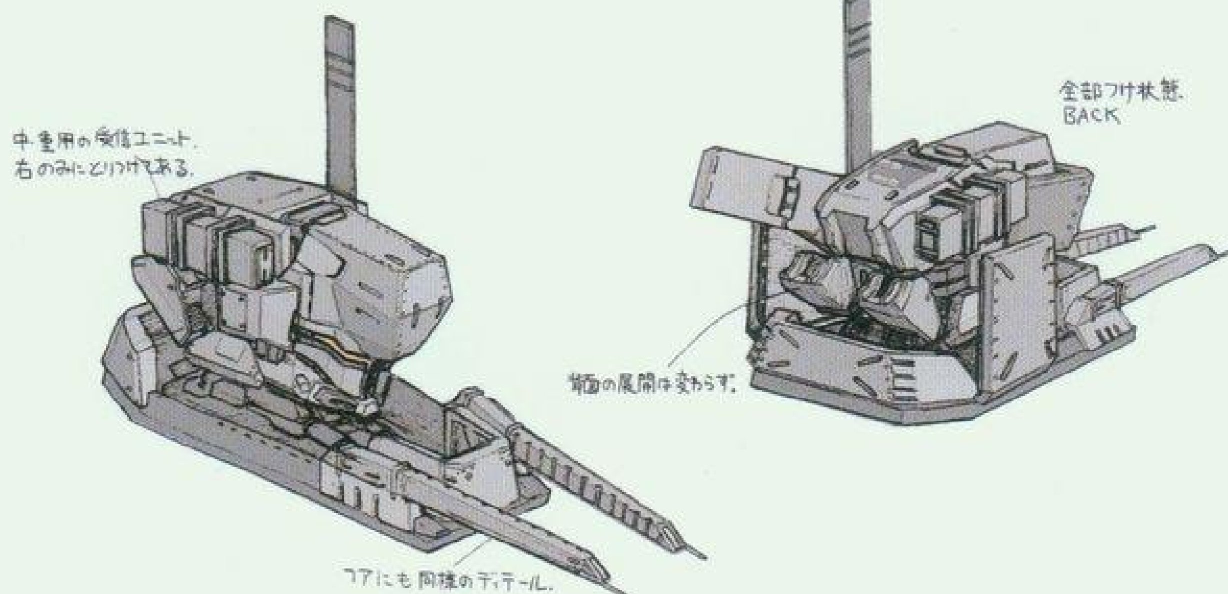
1 UHD
2 UHD
3 UHD
4 RUG

頭部 Head

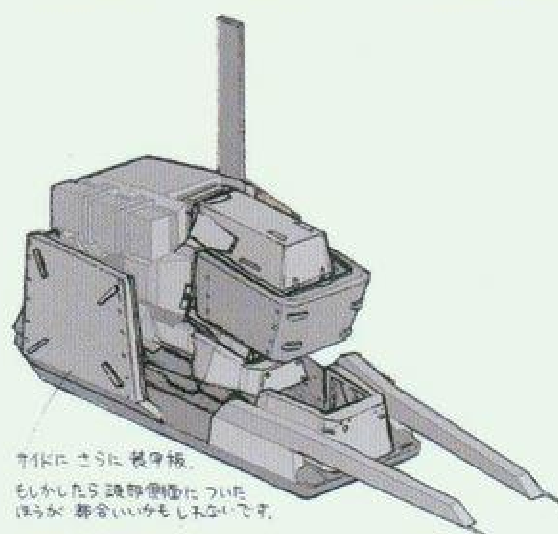
▶KE防御型

1 UHD-10 TRISTAN
2 UHD-10/A GAWAIN
3 UHD-10/I ARTHUR
4 RUGERRO HD35

1



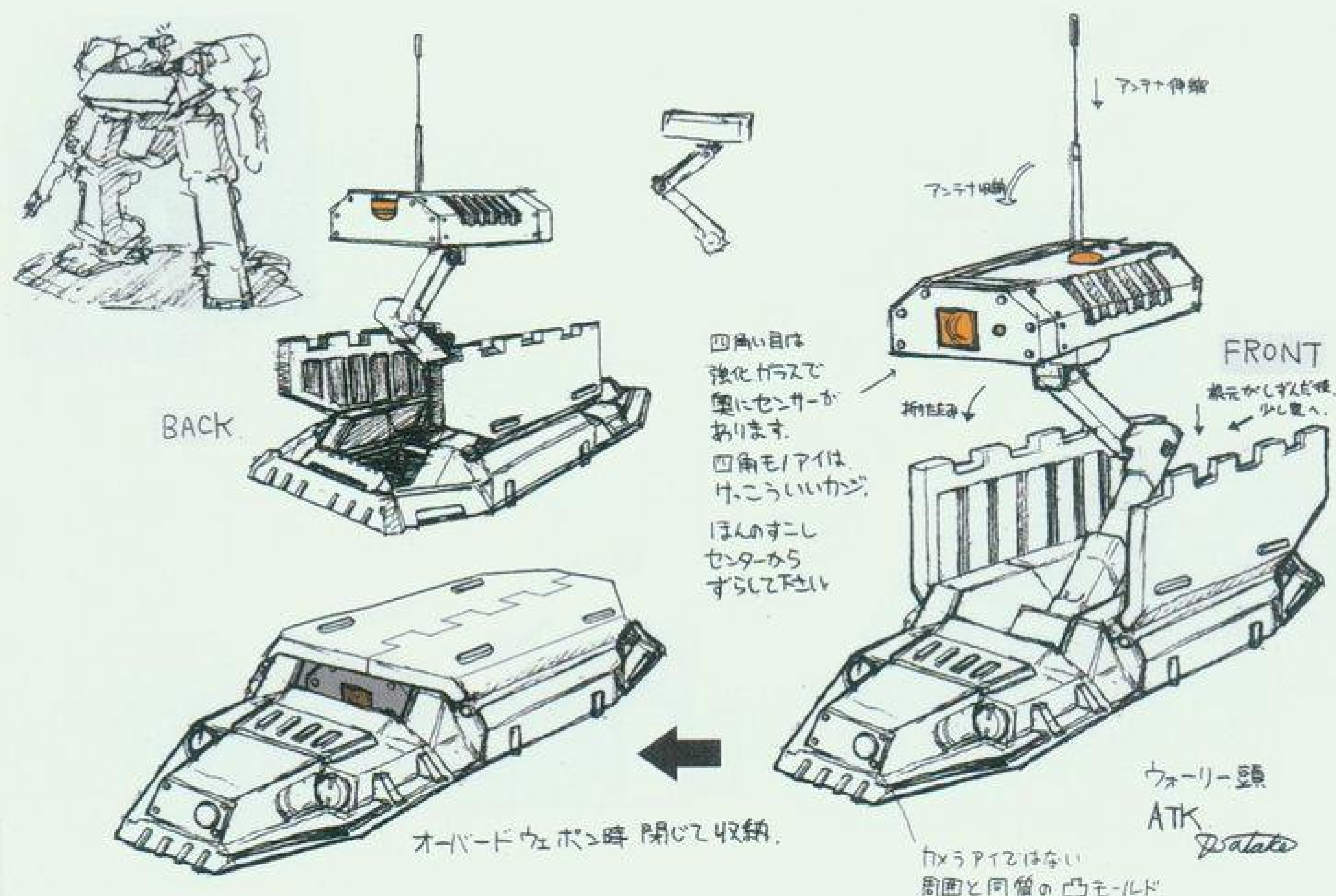
2



3



4

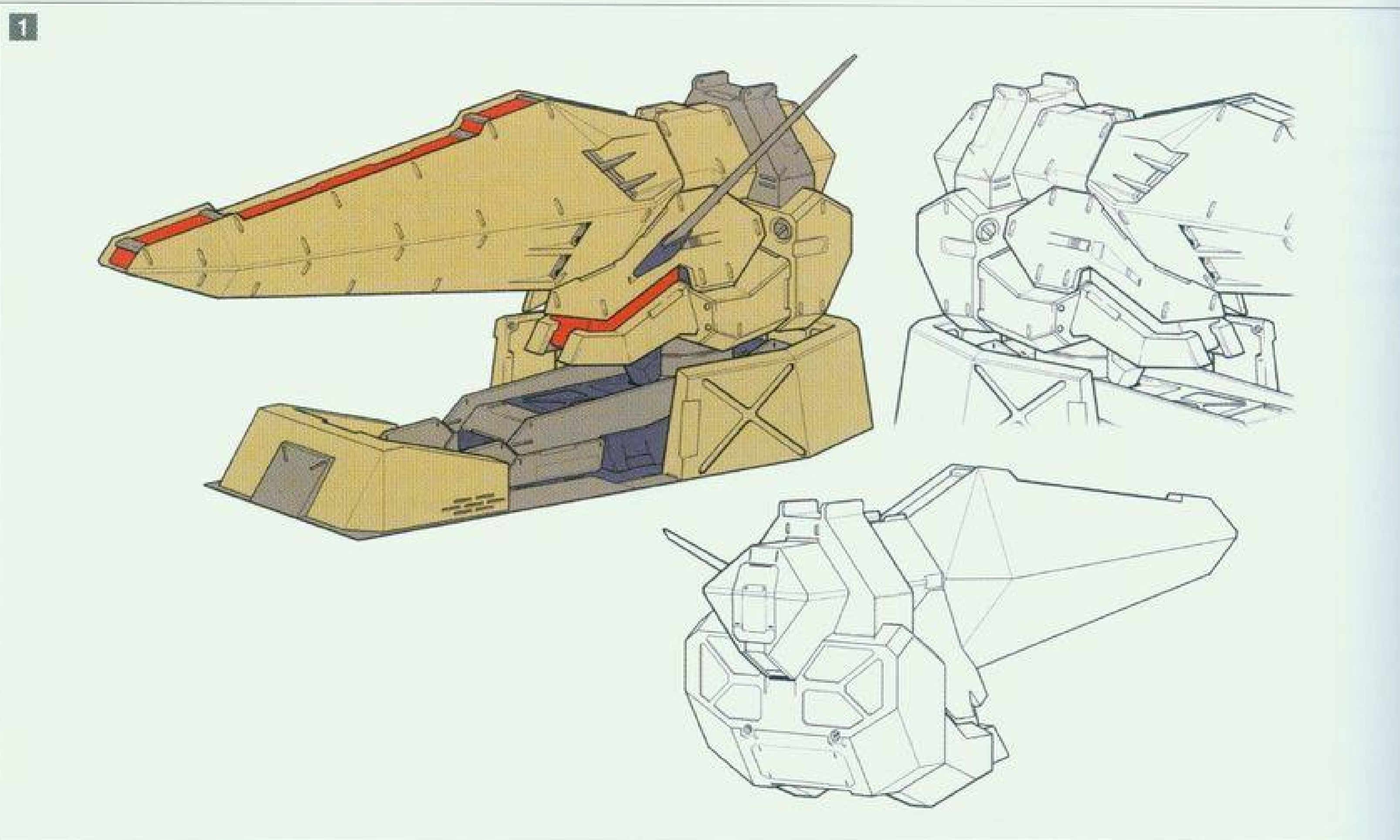


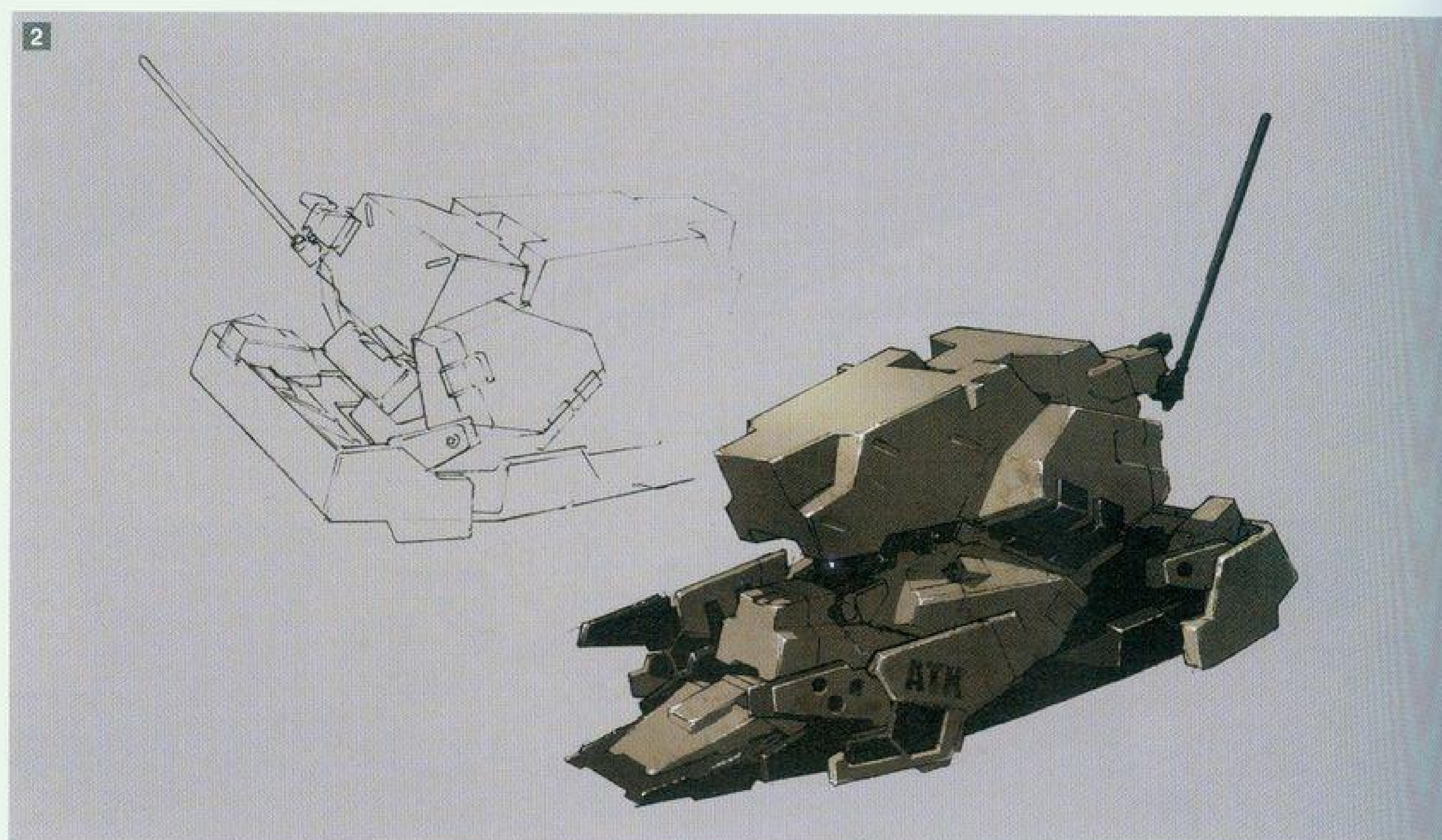
Designer's Comment

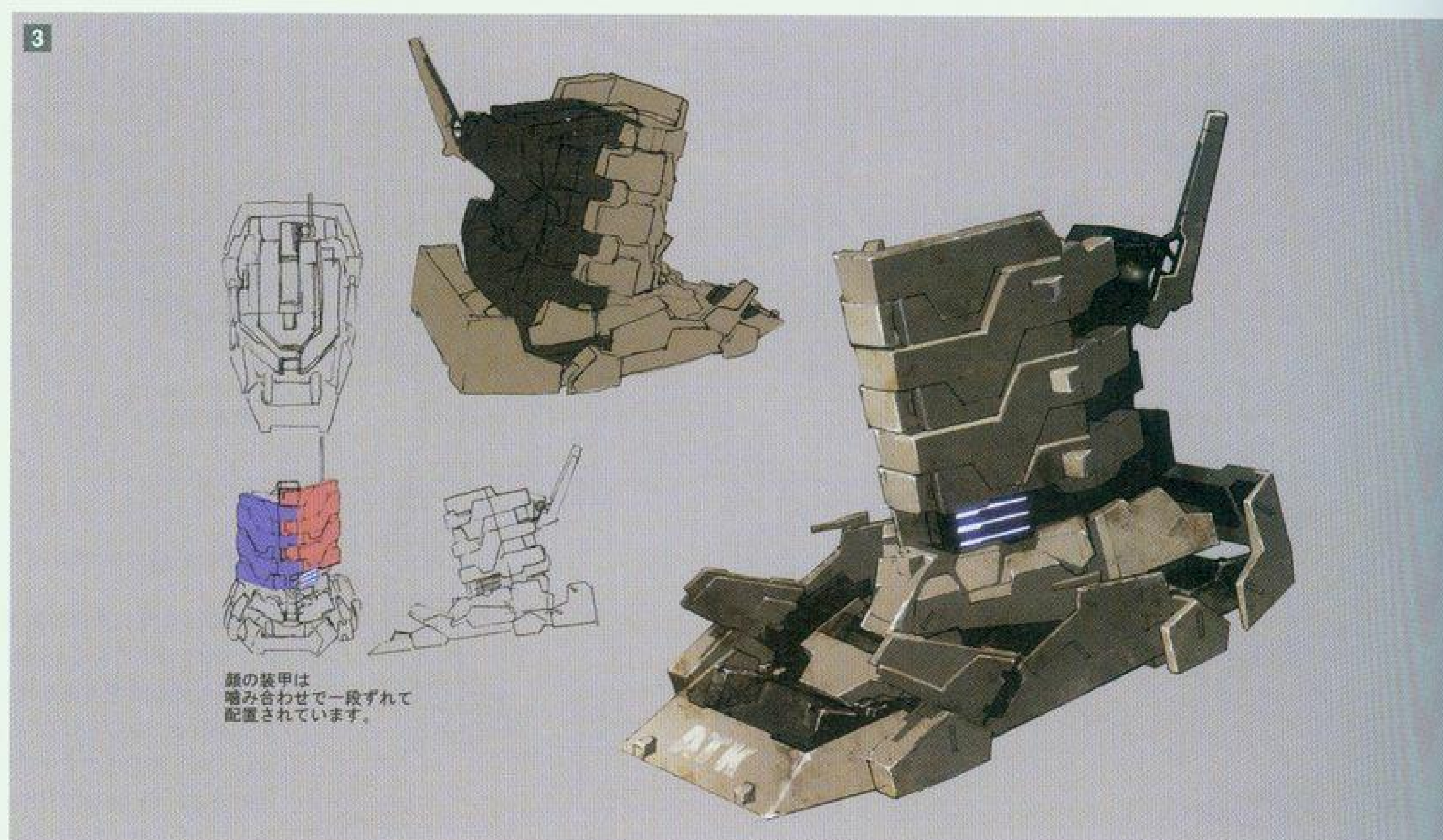
頭部は外見に大きな影響を与えるパーツなので、色々なタイプを使ってもらえるようにデザインしました。同じパーツであっても印象の善し悪しはユーザーさんによって異なりますので、同じ形状に見えないように配慮しています。また、過去作品をプレイされたユーザーさんにも喜んでいただけるよう、過去の『アーマード・コア』シリーズにも登場していたものと似たような形状の頭部も作っています。

▶KE防御型

1 UHD-22 LANCELOT
2 HD-223 RAIKO
3 UHD-13 GALAHAD

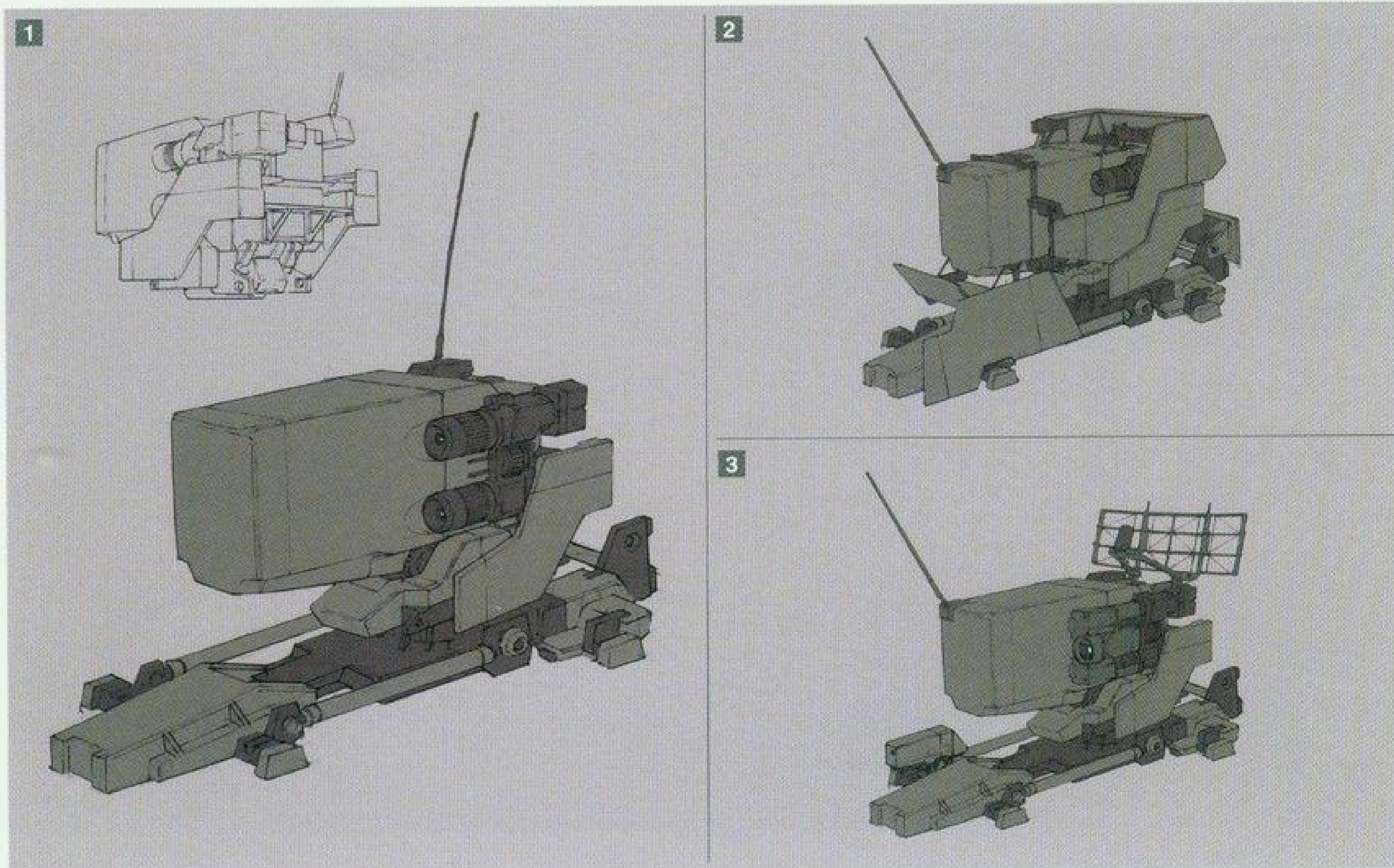


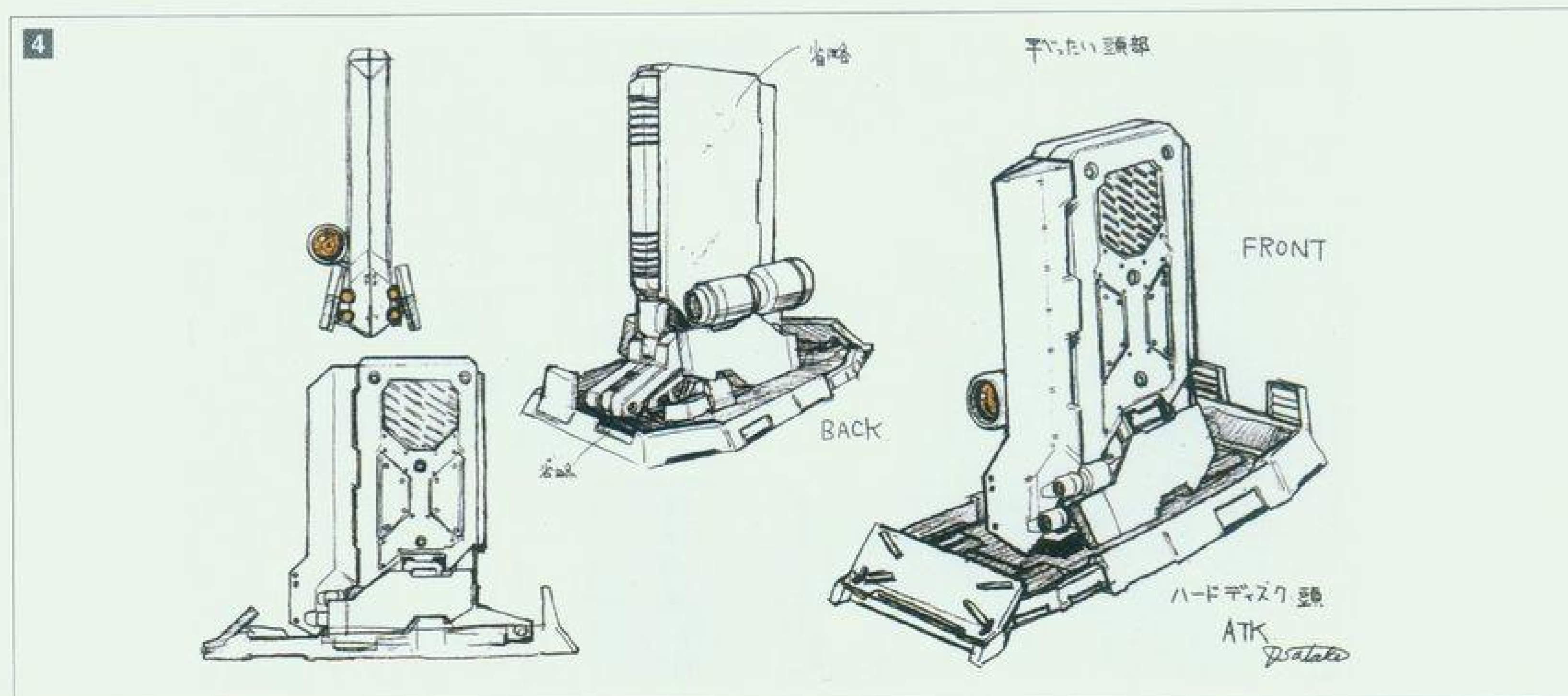


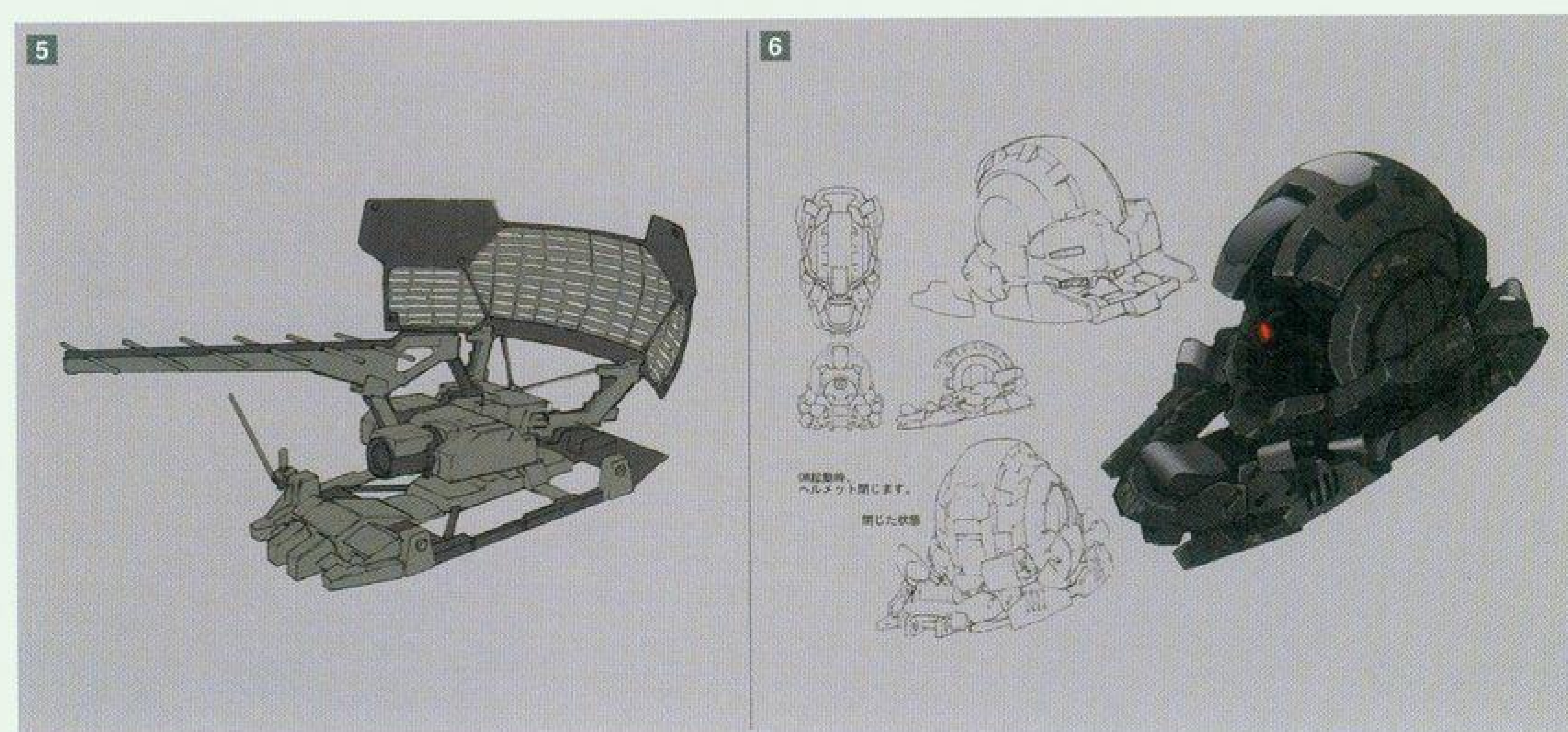


▶CE防御型

1 ACHILLEUS HD225
2 HERACLES HD226
3 PERSEUS HD225-2
4 BEOWULF HD103
5 KT-1G/FUXI
6 SIEGFRIED HD33





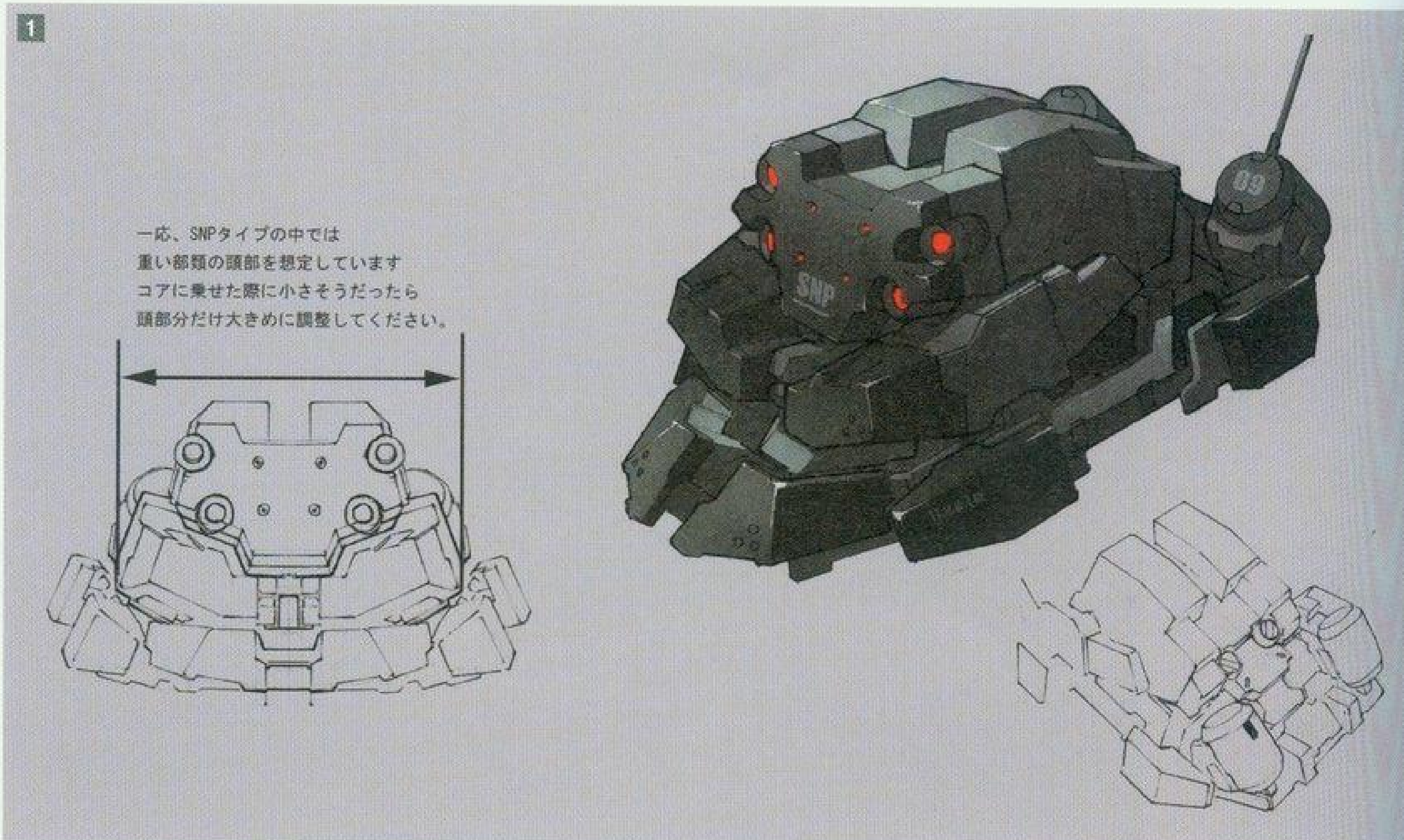


Designer's Comment

BEOWULF HD103は当初、オーバードウェポン使用時に、中央のパーツが左右に展開するギミックを仕掛けていました。敵のボスがこの頭部で登場し、展開した頭部からエンブレムが見えるシチュエーションを考えたのですが、制作過程でボツになっています（笑）。

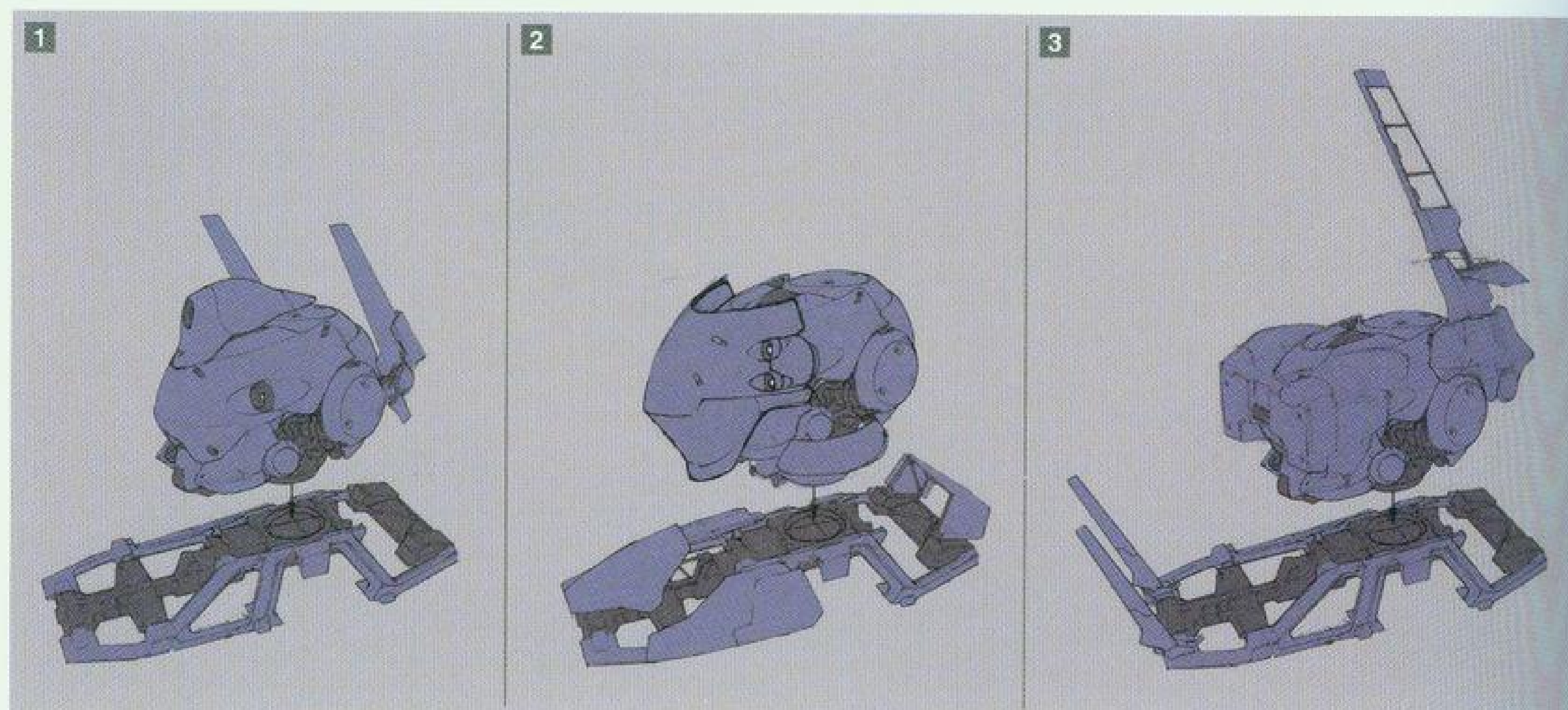
▶CE防御型

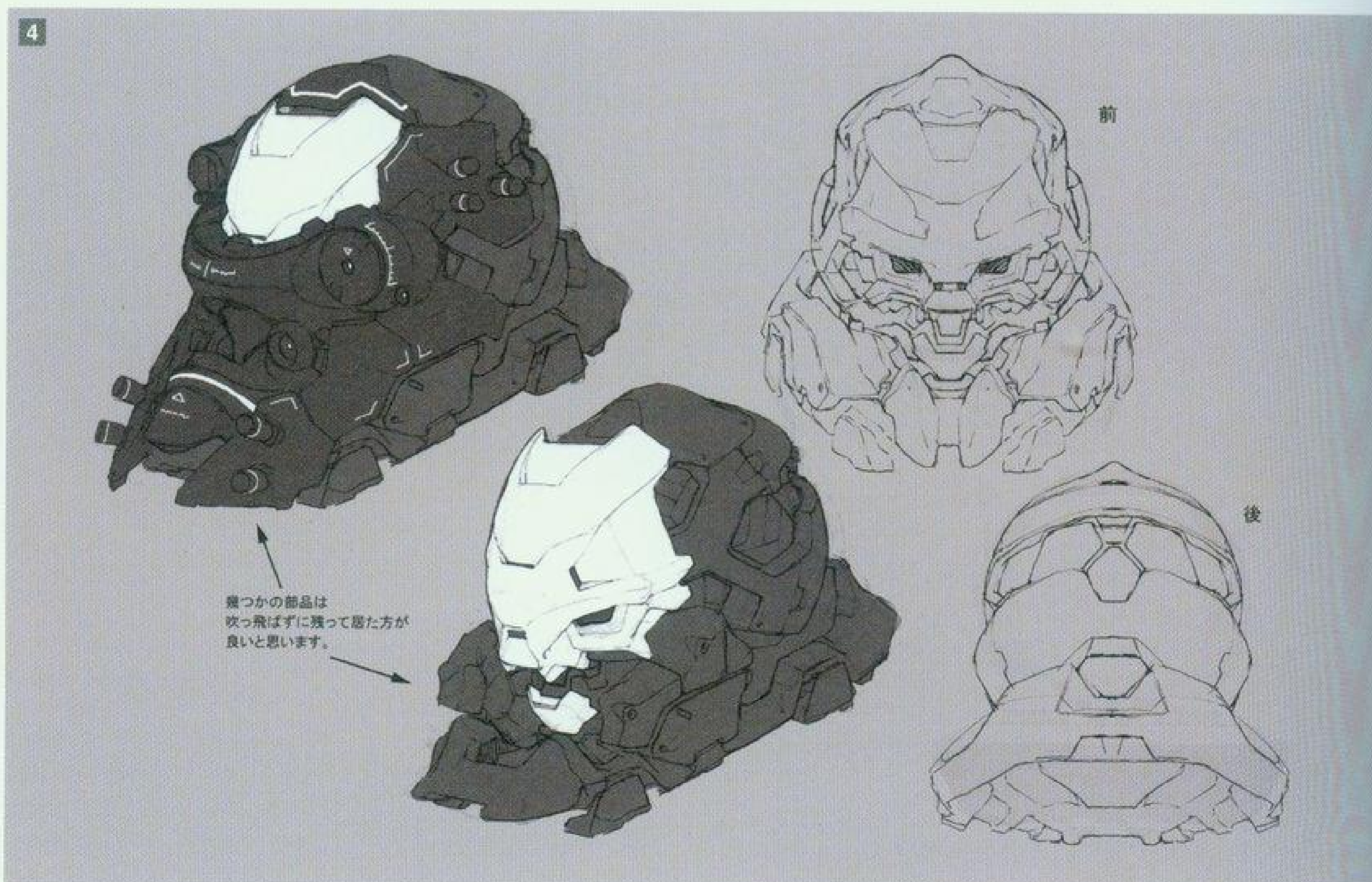
1 ROLAND HD41



▶TE防御型

1 KT-2G2/VASSILY
2 KT-2G3/ILYA
3 KT-2G5/DOBRYNYA
4 HD-21 SEALEYE

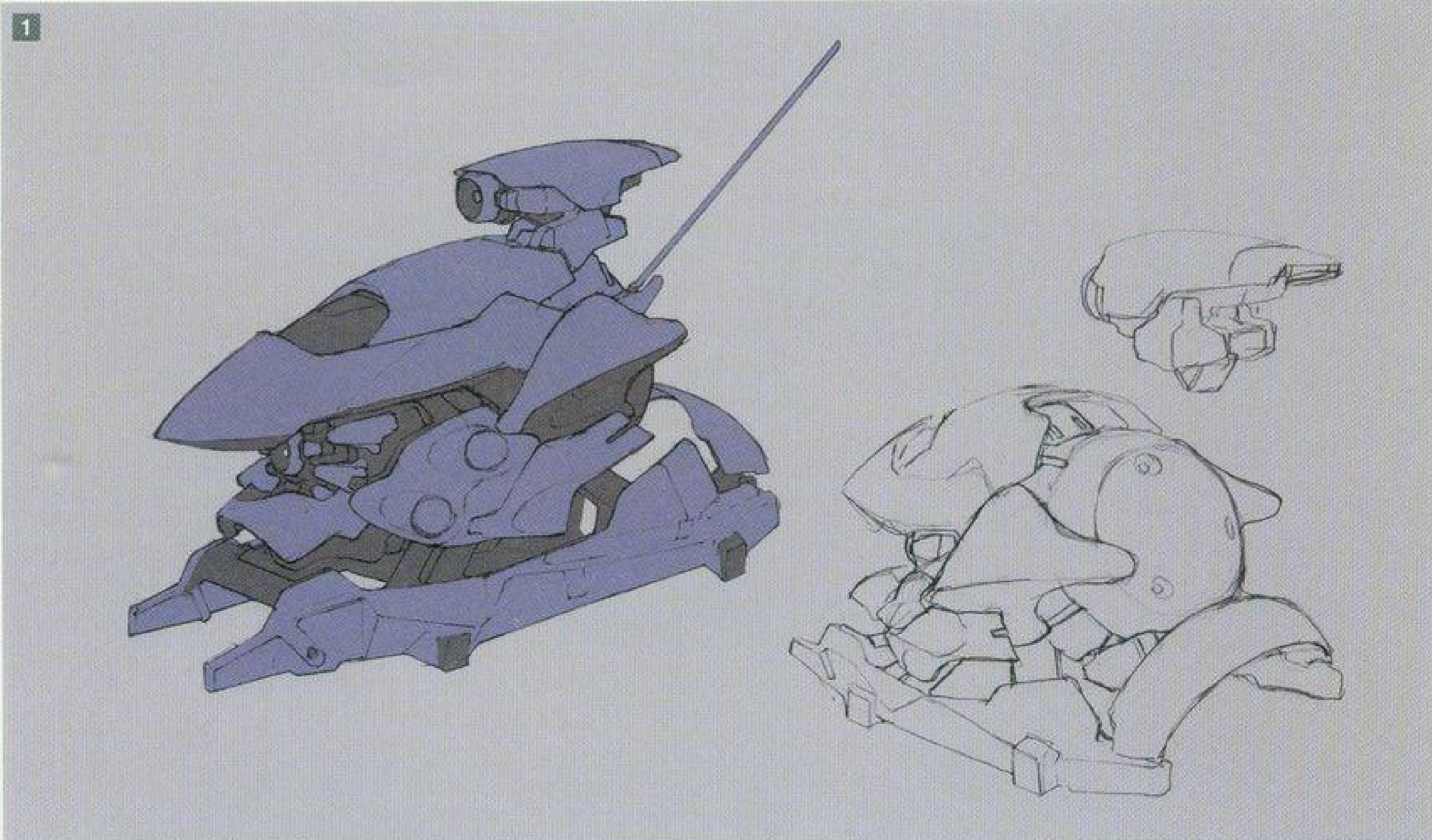




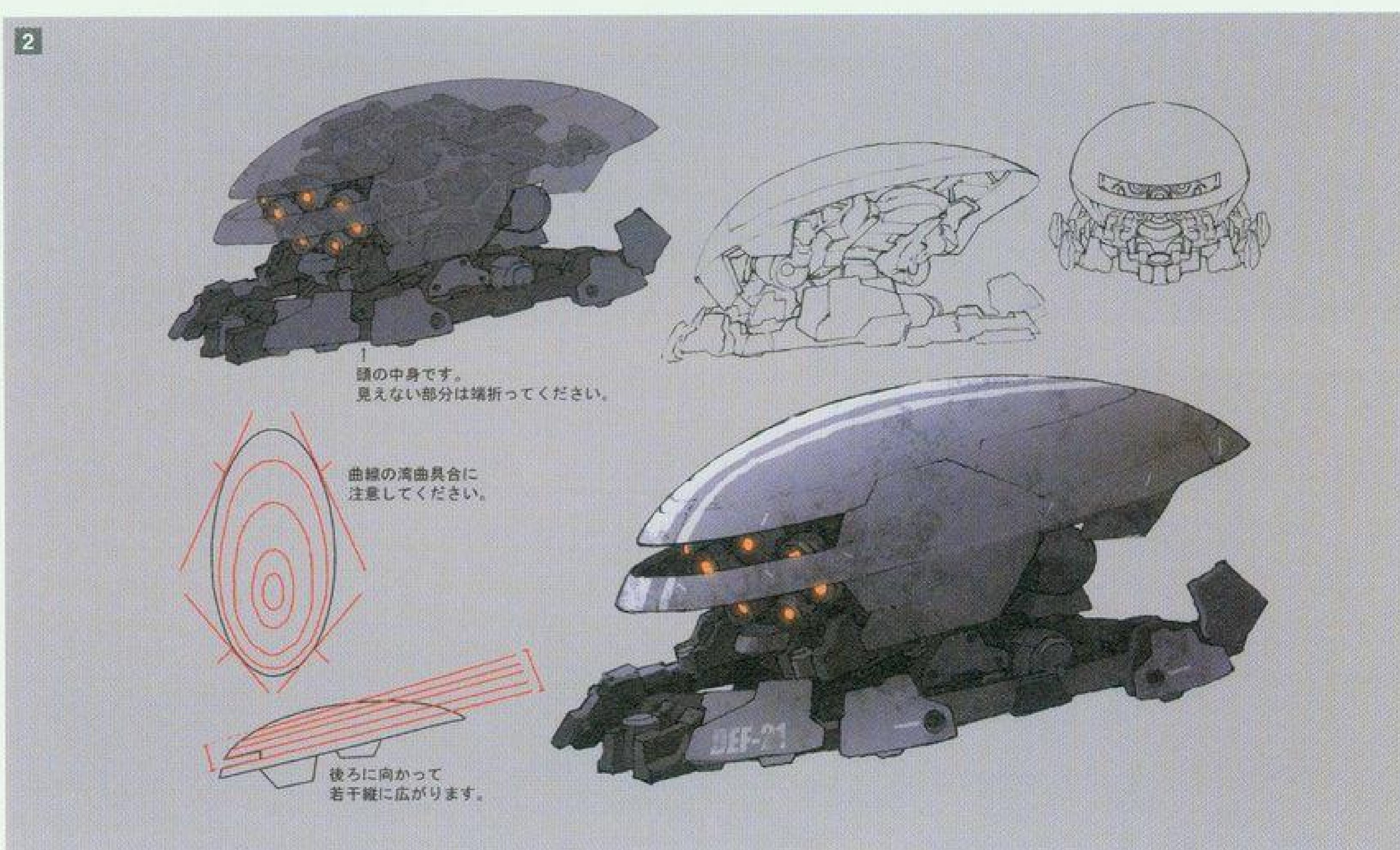
▶TE防御型

1 HD-19 CHROMEYE
2 KT-4G3/RUSLAN
3 UHD-15 KURMA

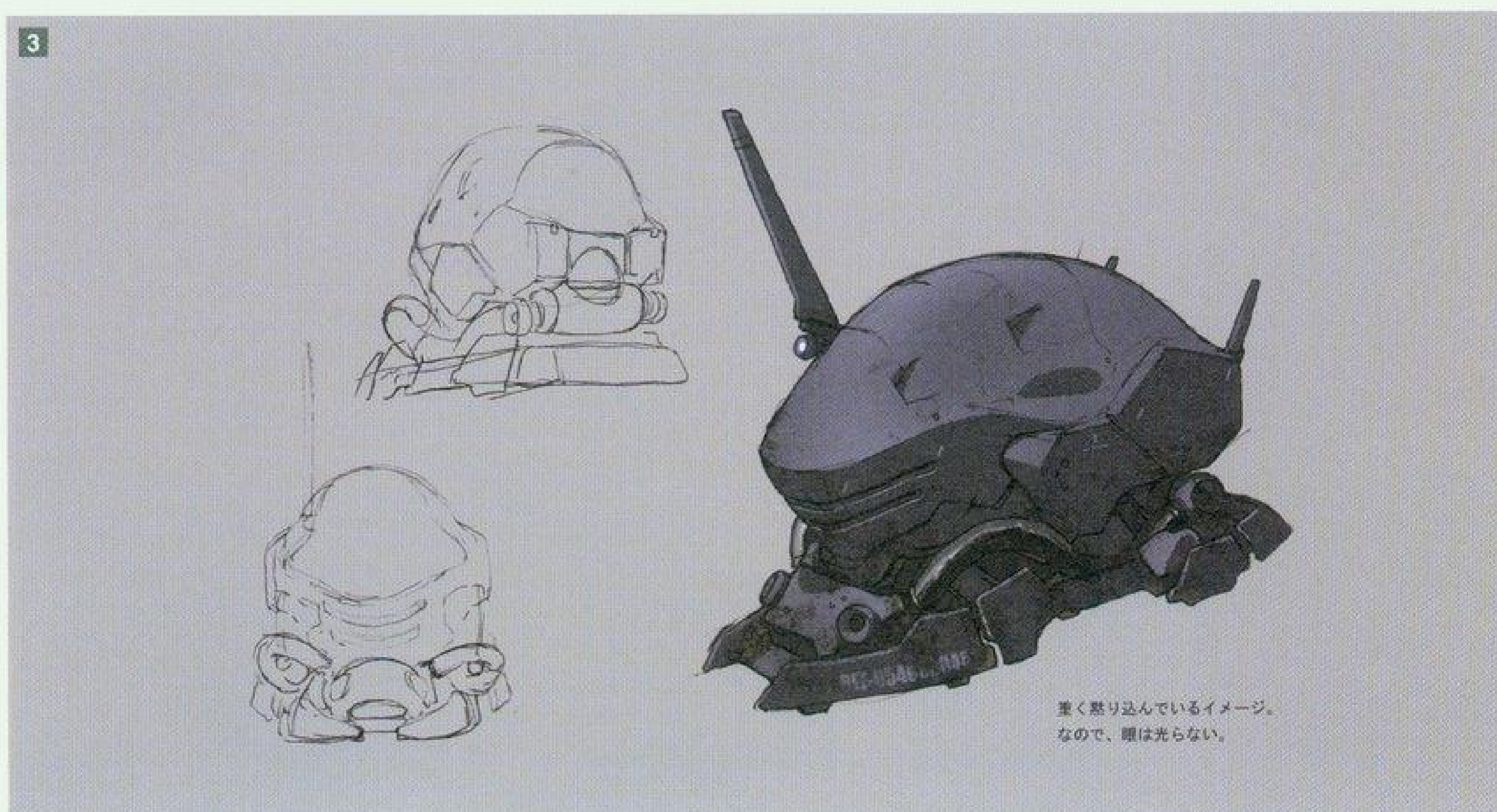
1



2



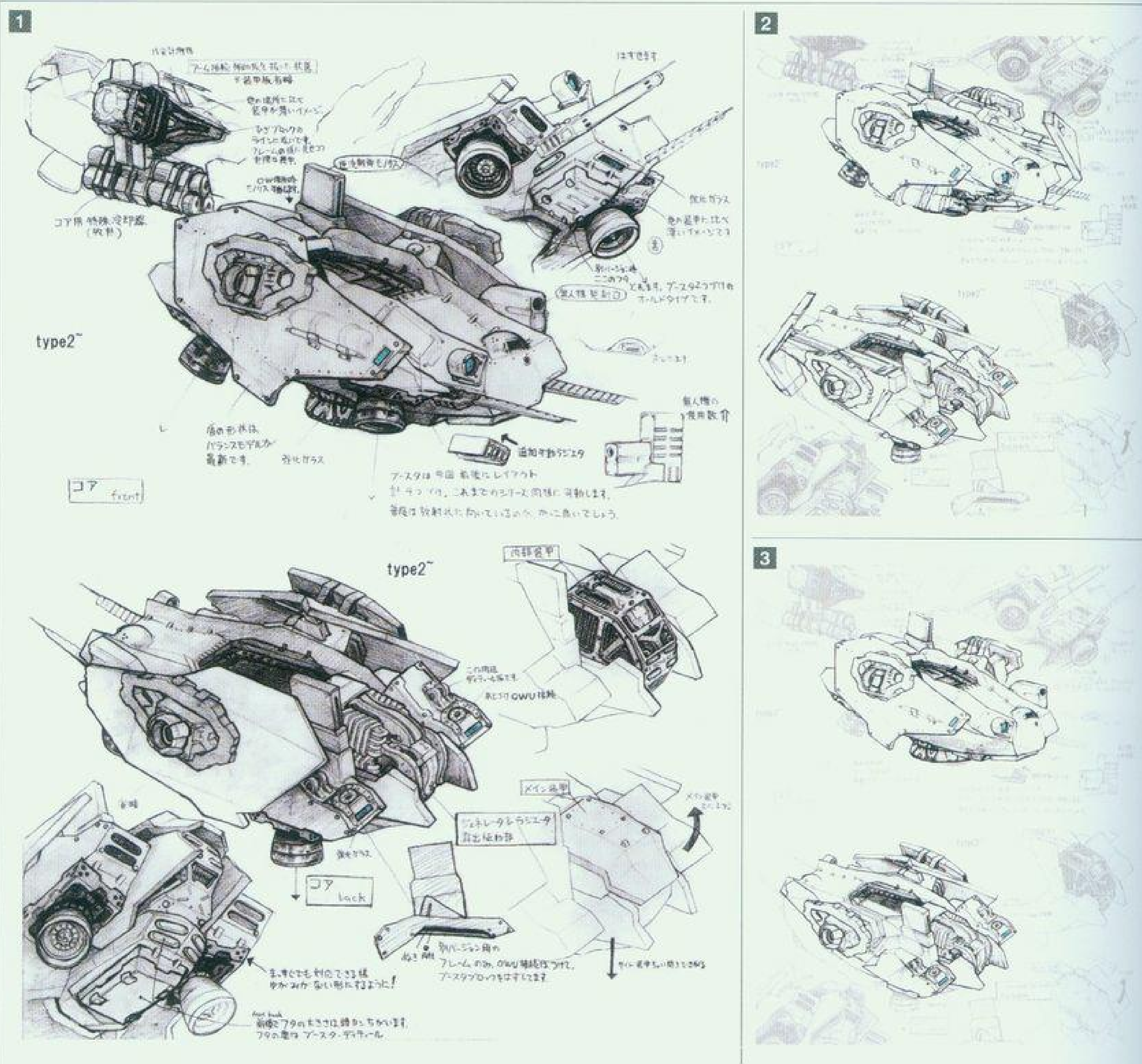
3

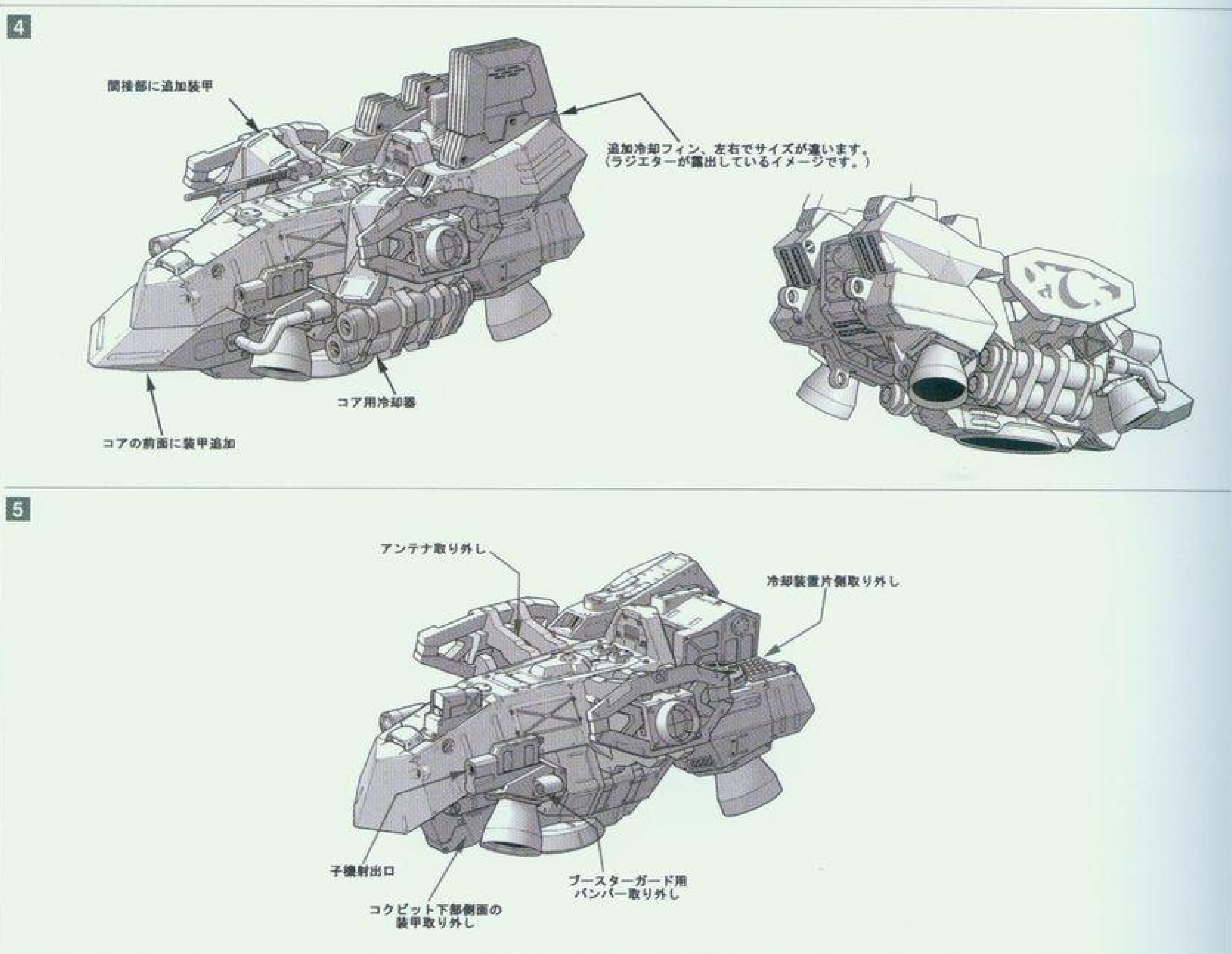


ARM UNIT
SHOULDER UNIT
OVERED WEAPON
HEAD
CORE
ARMS
LEGS
FCS
GENERATOR
BOOSTER
RECON UNIT

▶KE防御型

1. UCR-10/I
2. UCR-10/A
3. UCR-10/L AGNI
4. SURT CR114
5. WODAN CR110



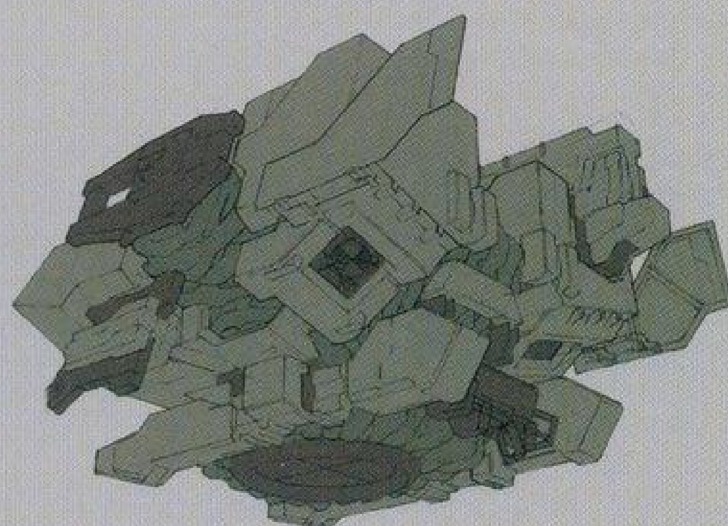


▶CE防御型

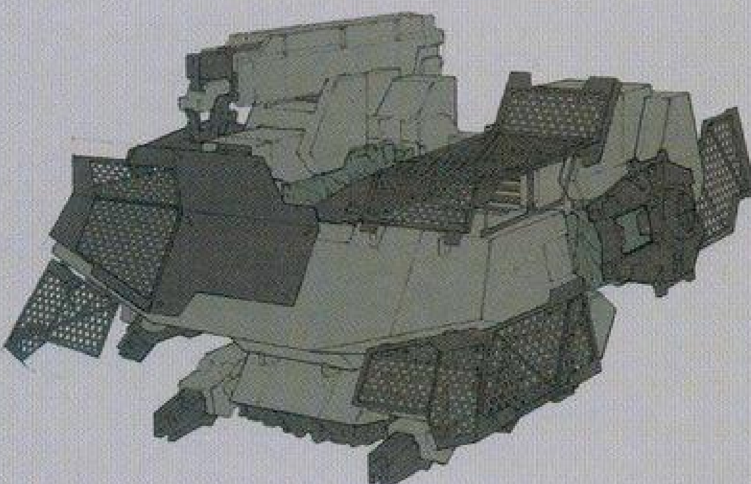
1 HERMES CR212
2 ARES CR211
3 ZEUS CR210
4 KT-303/YINGLONG
5 KT-304/XIEZHI
6 KT-302

1

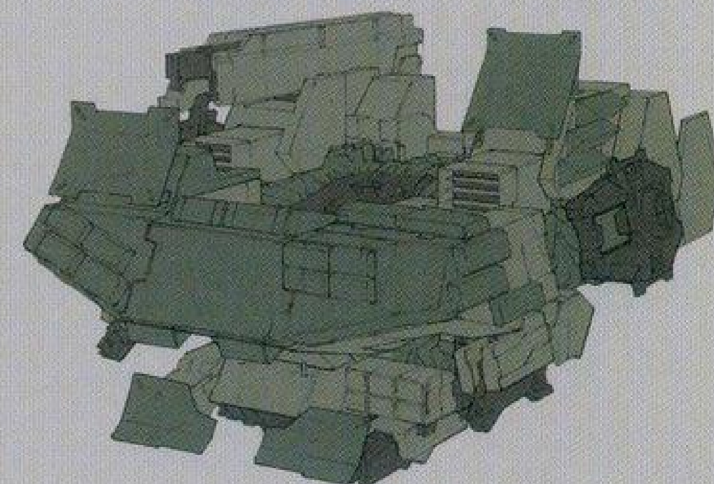




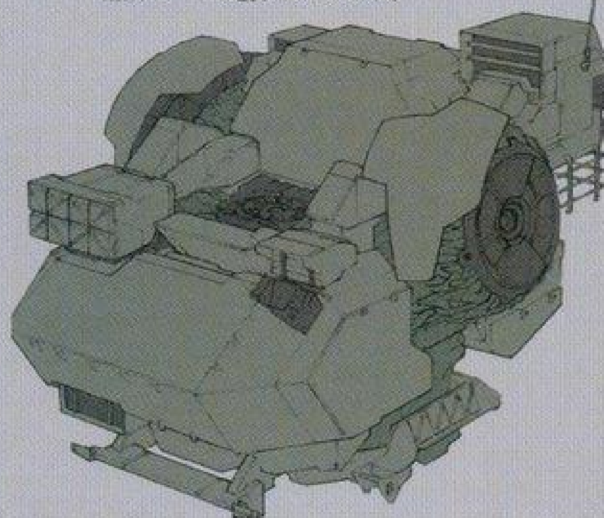
2

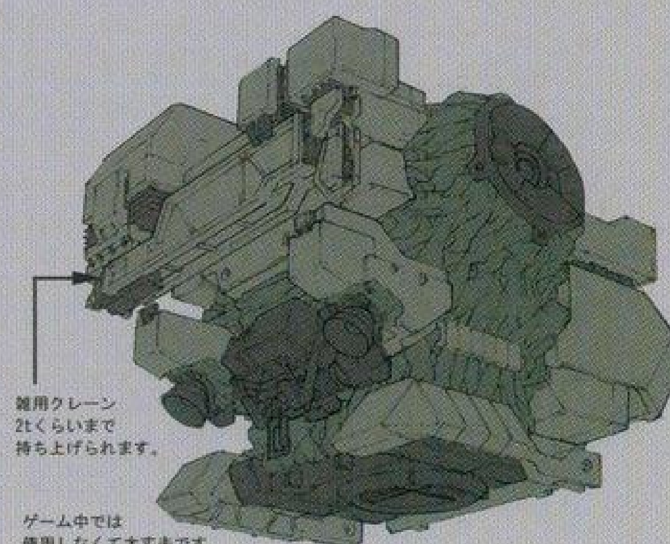


3

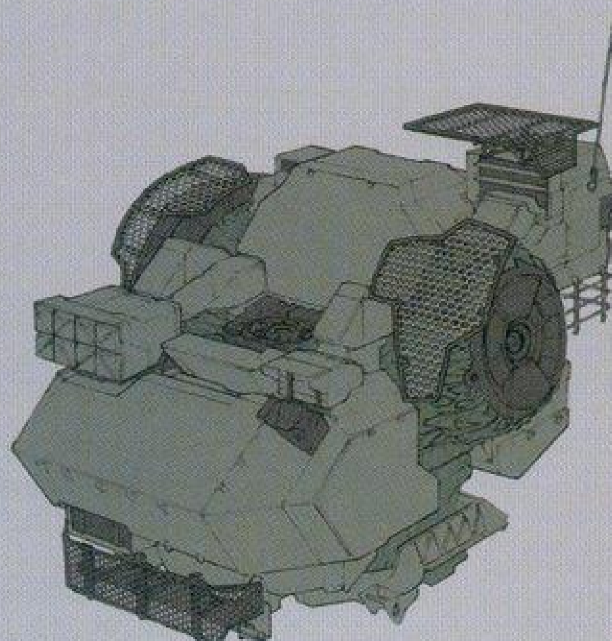


4

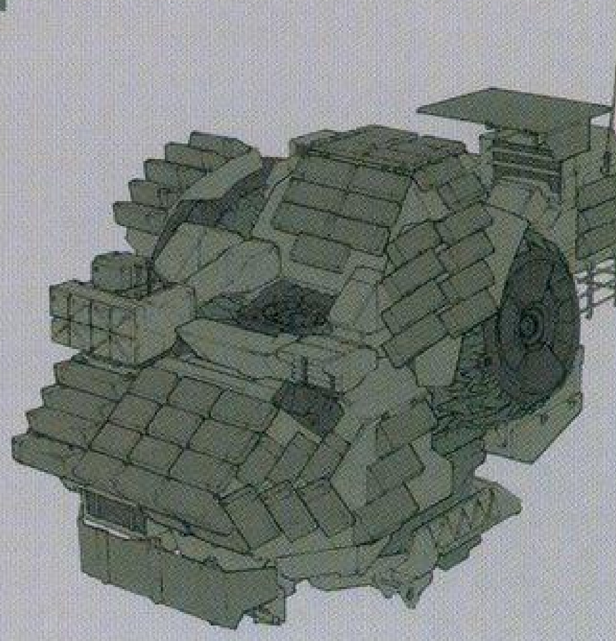




5

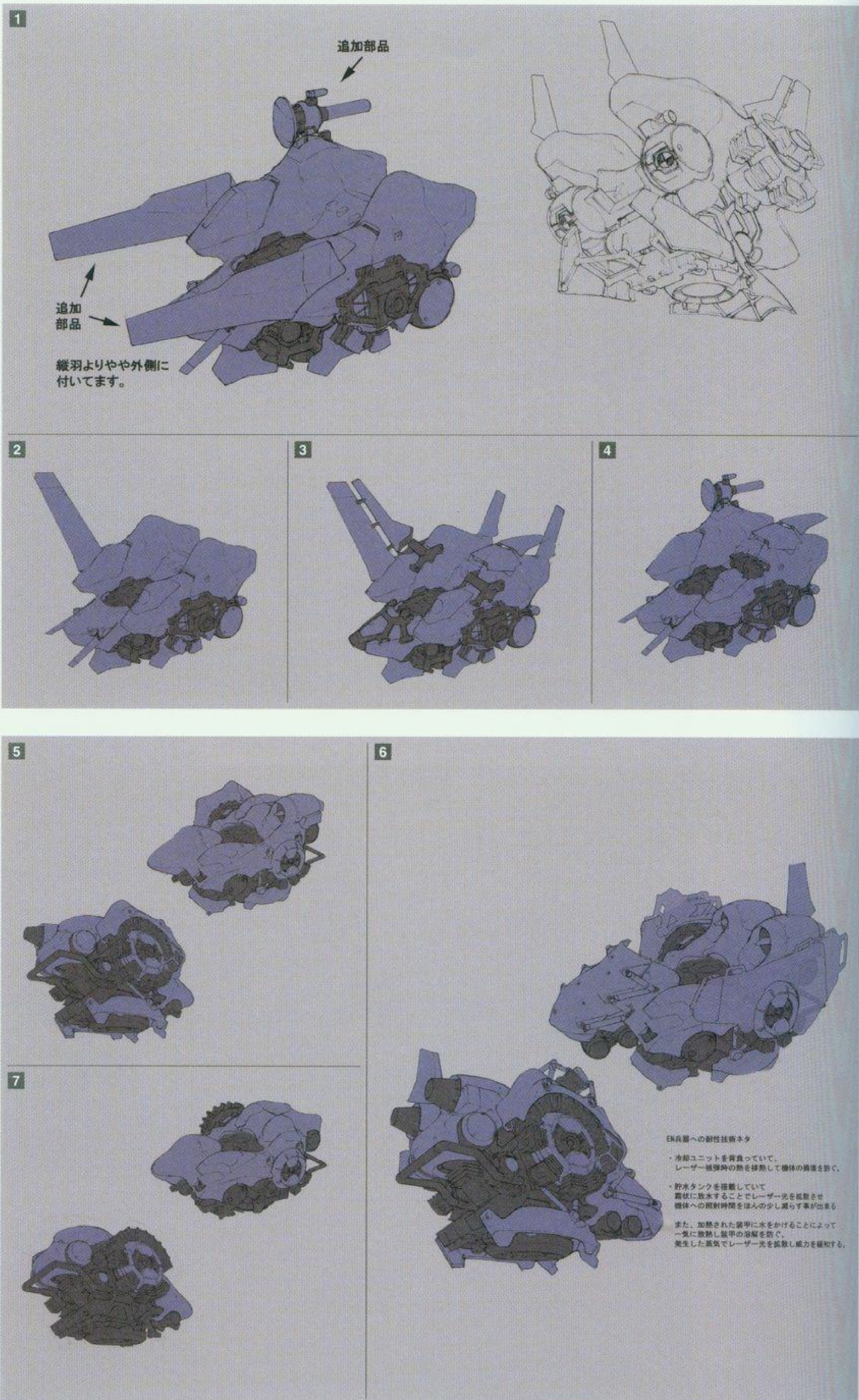


6



▶TE防御型

1 KT-103
2 KT-104/PERUN
3 KT-106/DAZHBOG
4 KT-105
5 UCR-25/A DURGA
6 UCR-25
7 UCR-25/D RATRI



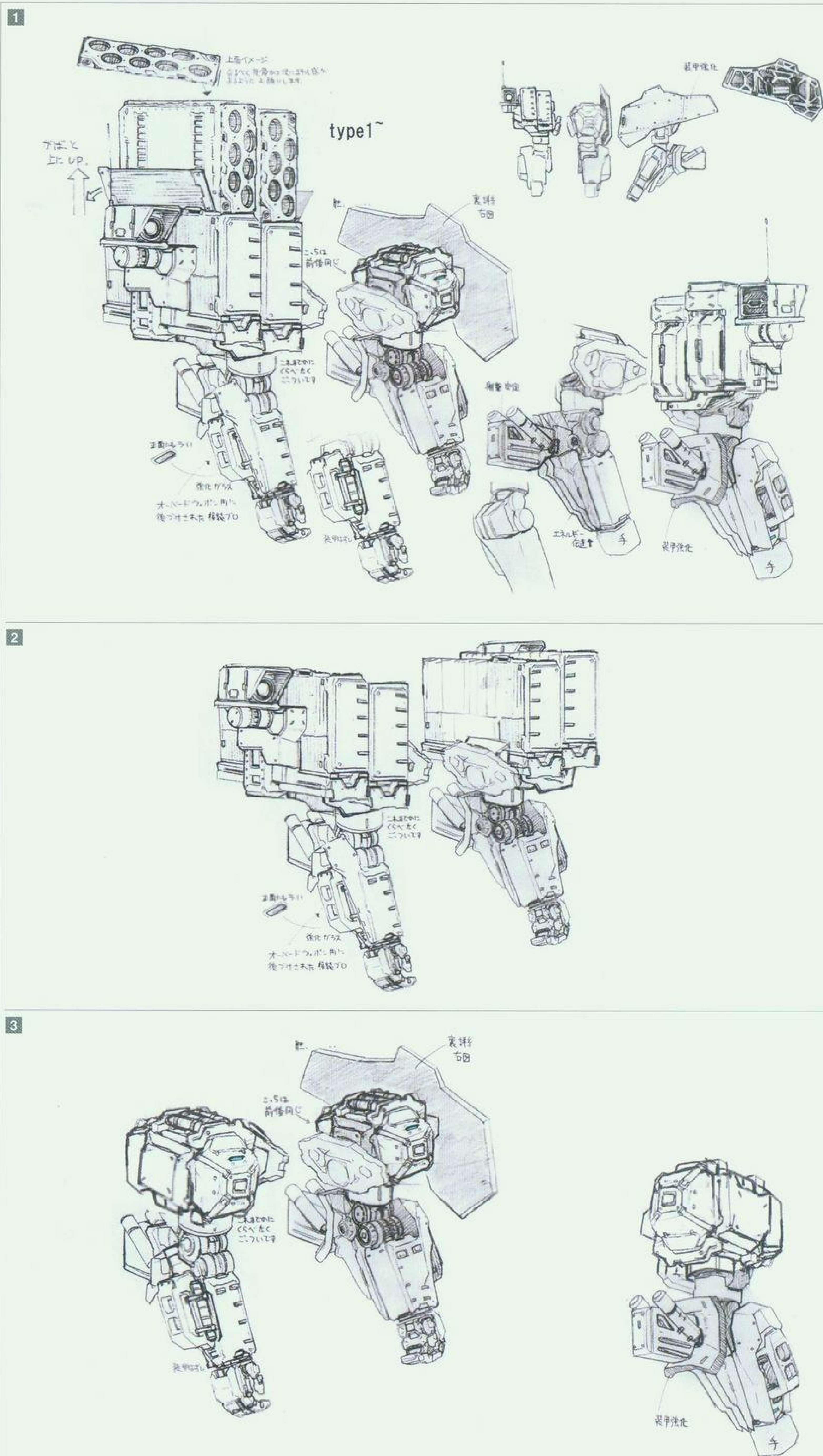
Designer's Comment

角状のデザインは、現代のヘリコプターや戦車にも付いているワイヤーカッターという部品がモチーフになっています。ちなみにワイヤーカッターは戦場などで、有刺鉄線に引っかからないように切断するものです。

腕部 Arms

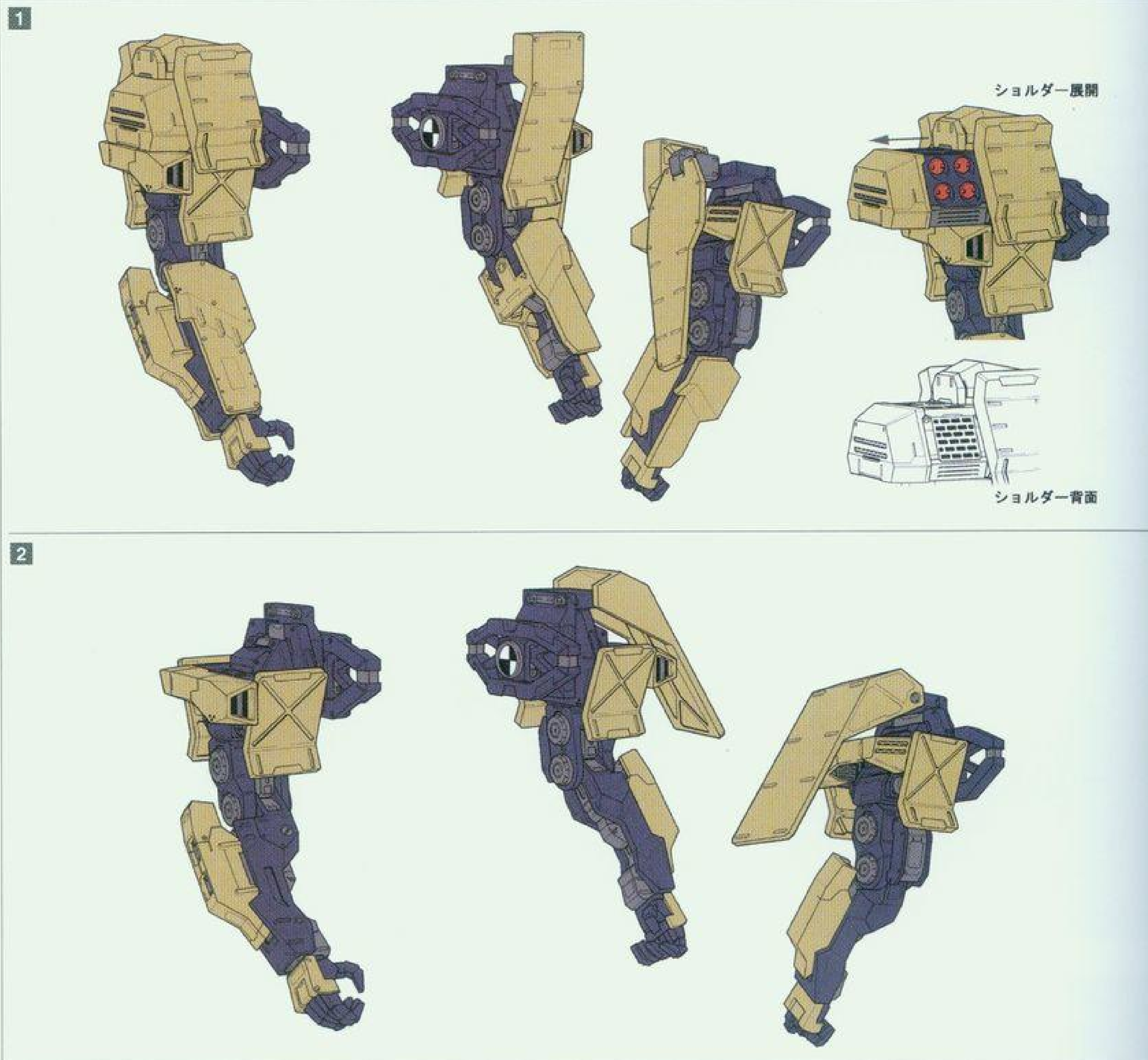
▶KE防御型

1 UAM-10/A
2 UAM-10 SEVERN
3 UAM-10/L



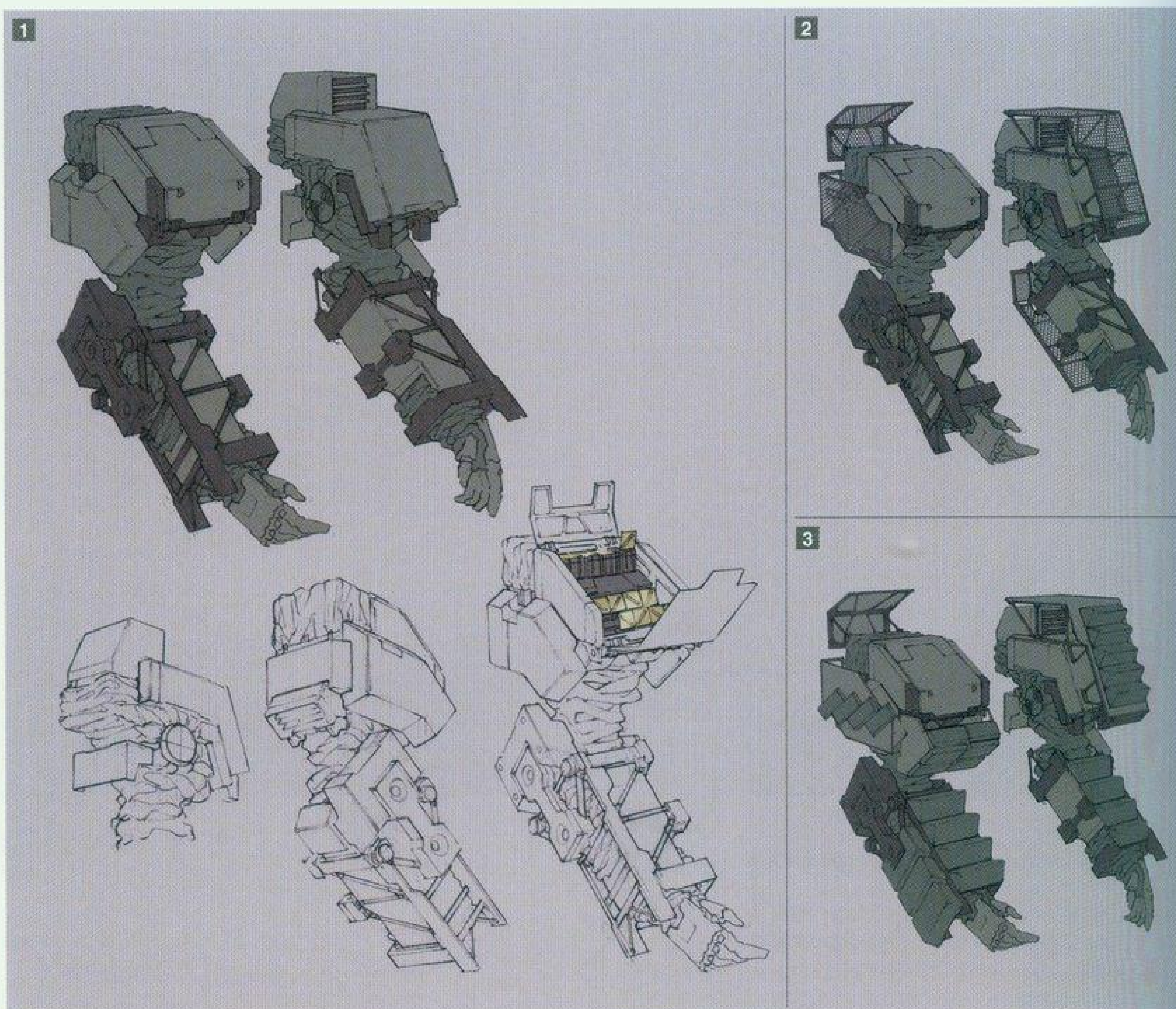
▶KE防御型

1 SEINE AM106
2 GIRONDE AM107



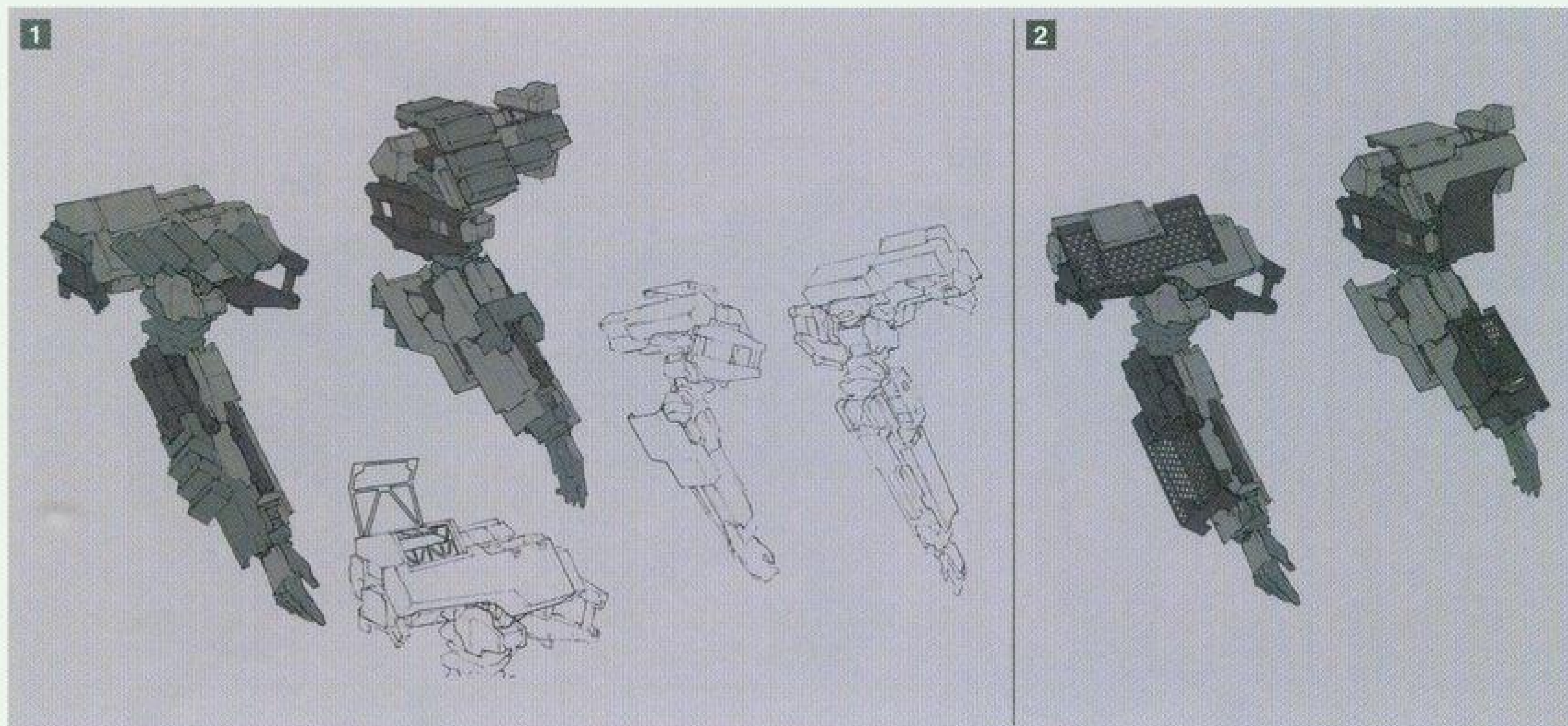
▶CE防御型

1 ILMENAU AM28
2 WESER AM29
3 ELBE AM28-2



▸CE防御型

1 KT-4S2/SVIR
2 KT-4S3/NARVA



▸TE防御型

1 KT-1S/AMUR
2 KT-1S5/VOLGA
3 KT-1S4/ILKUT
4 UAM-23/I
5 UAM-23 ANIMAS

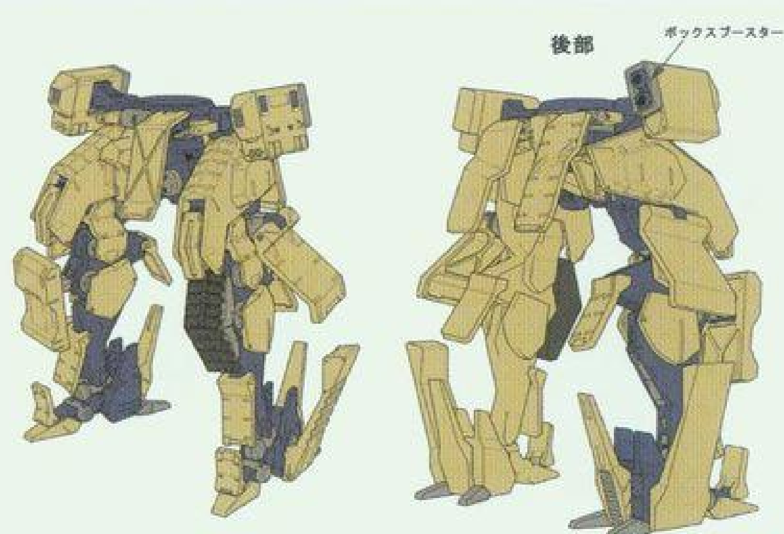
肩武器ギミック

脚部 Legs

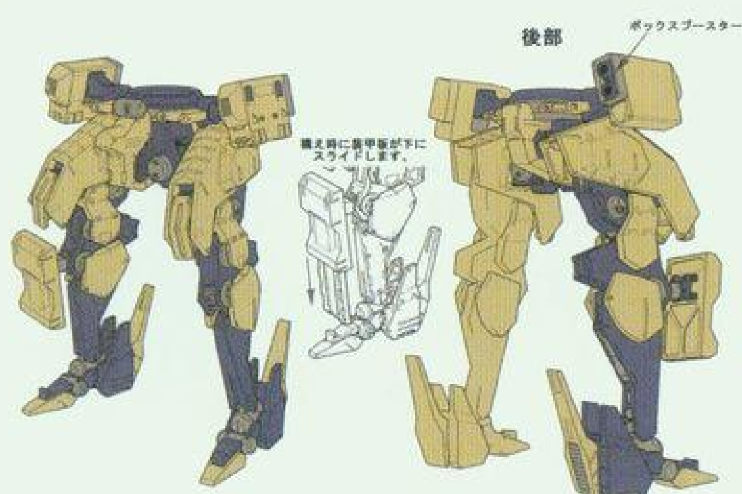
▶軽量二脚

1 ULG-09 SNOWDON
2 ULG-09/L
3 ULG-20/L

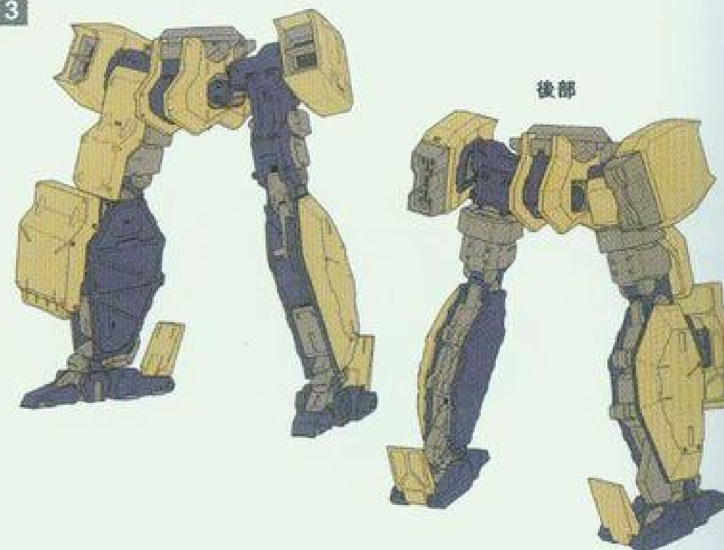
1



2



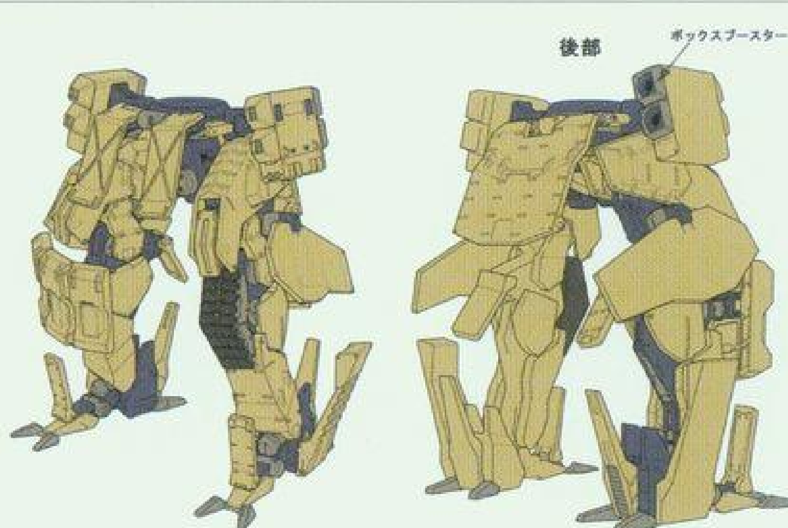
3



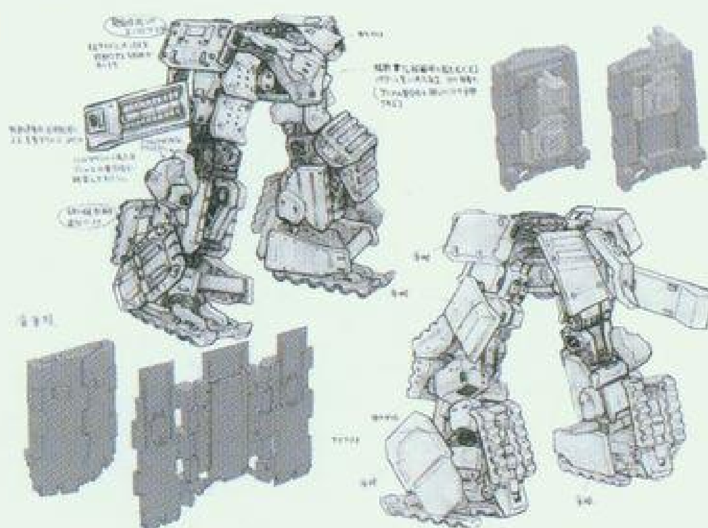
▶中量二脚

1 ULG-09/A
2 ULG-10/A DENALI
3 ULG-11 RAINIER

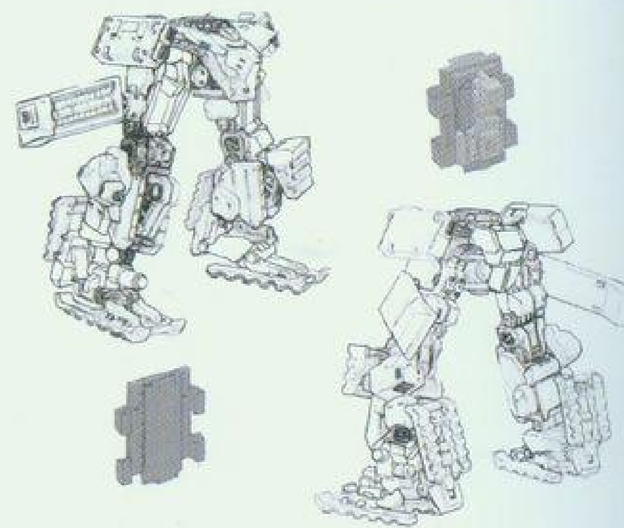
1



2



3



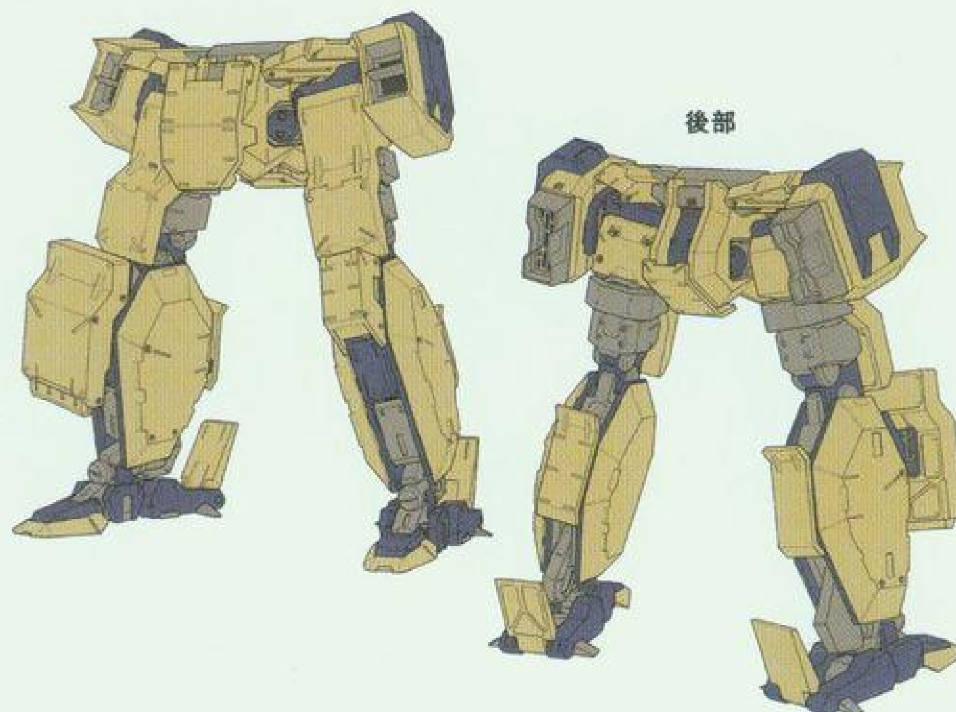
Designer's Comment

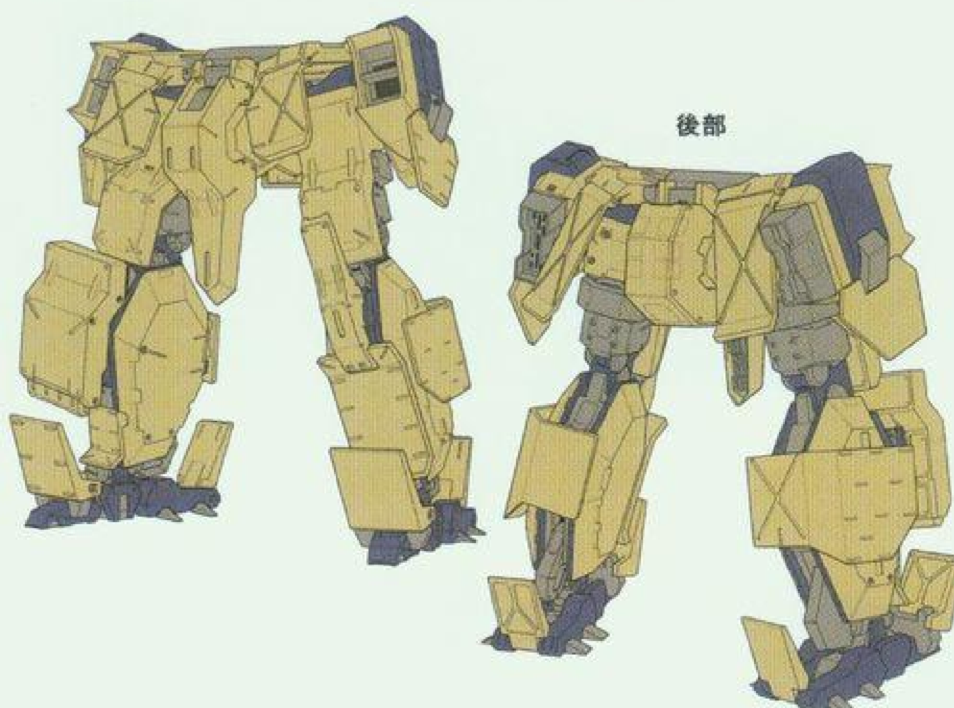
『アーマード・コア4』の機体は全体的にスリムでエンブレムを貼りにくかったこともあり、今回は平面を増やして、エンブレムを貼りやすくするようにデザインしました。脚の装甲板は、ユーザーさんにキャンバスにしてほしいという意図が込められています。

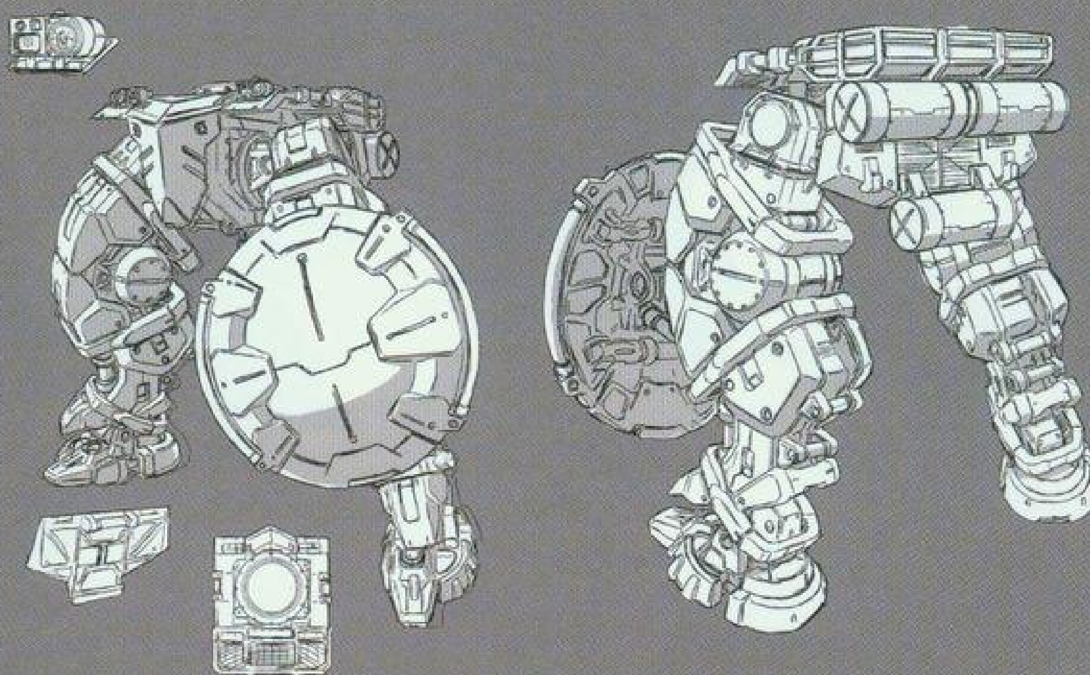
リムでエ
平面を増
ザインし
ンパスに

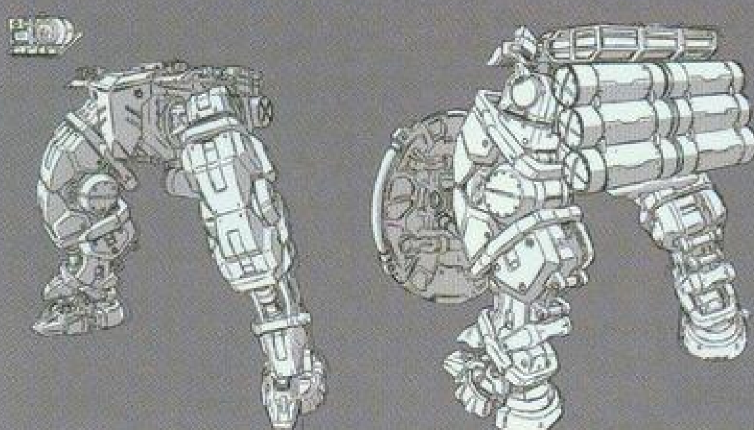
▶中量二脚

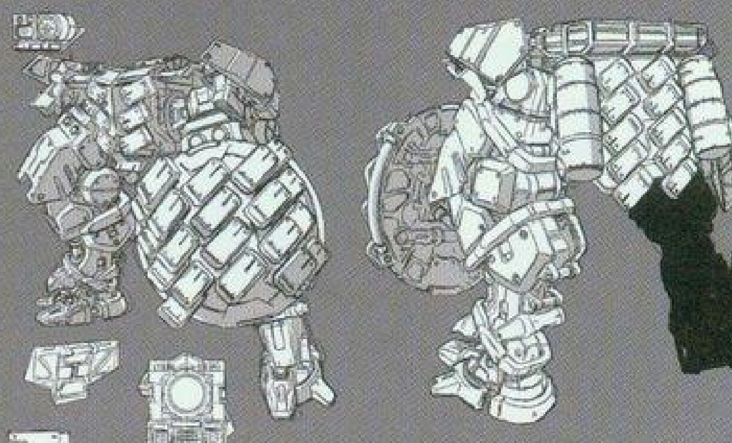
1 ULG-20 SHASTA
2 ULG-21
3 JORASSES LG104
4 VENTOUX LG105
5 CINTO LG104-2

1


2


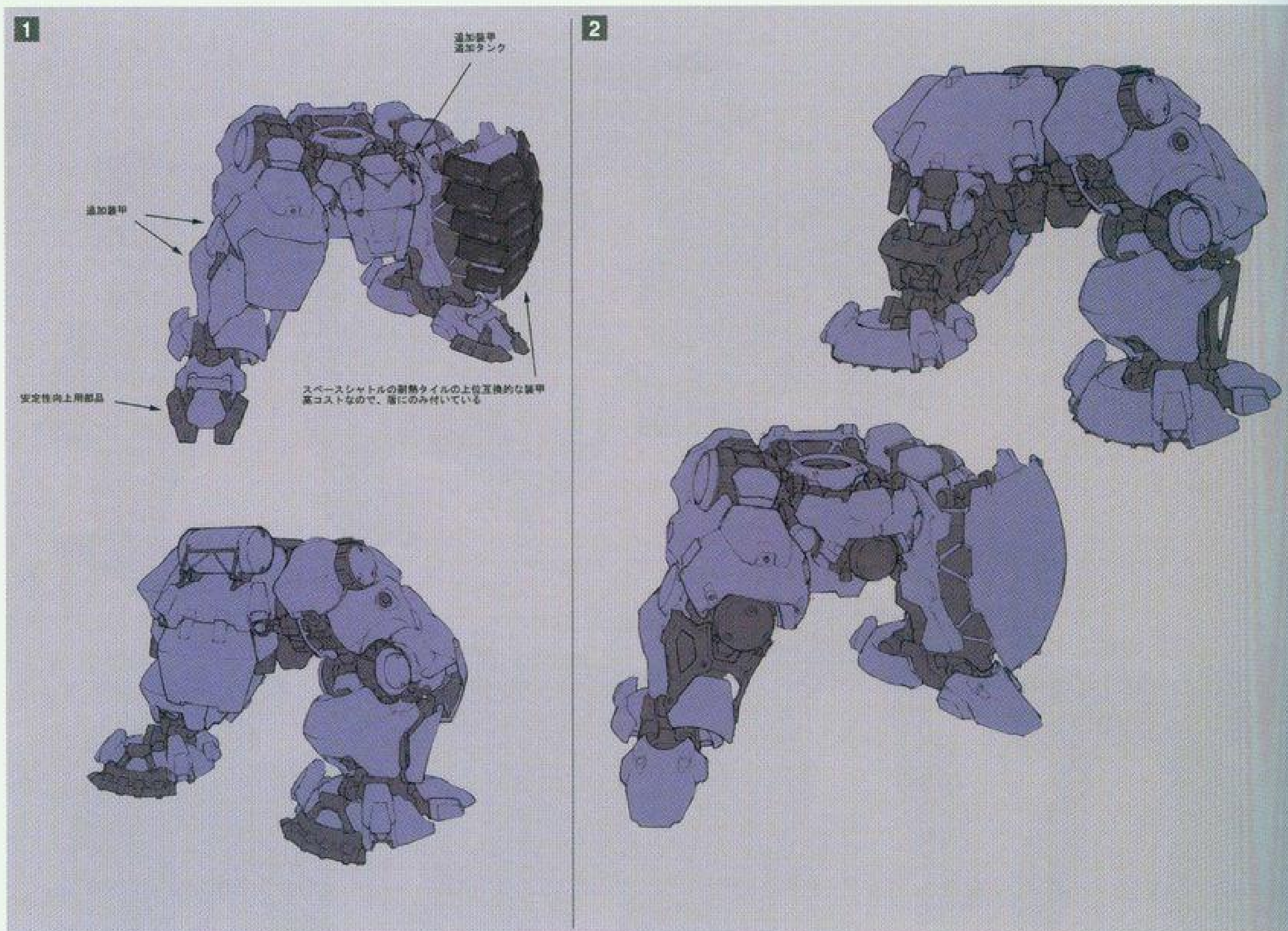
3


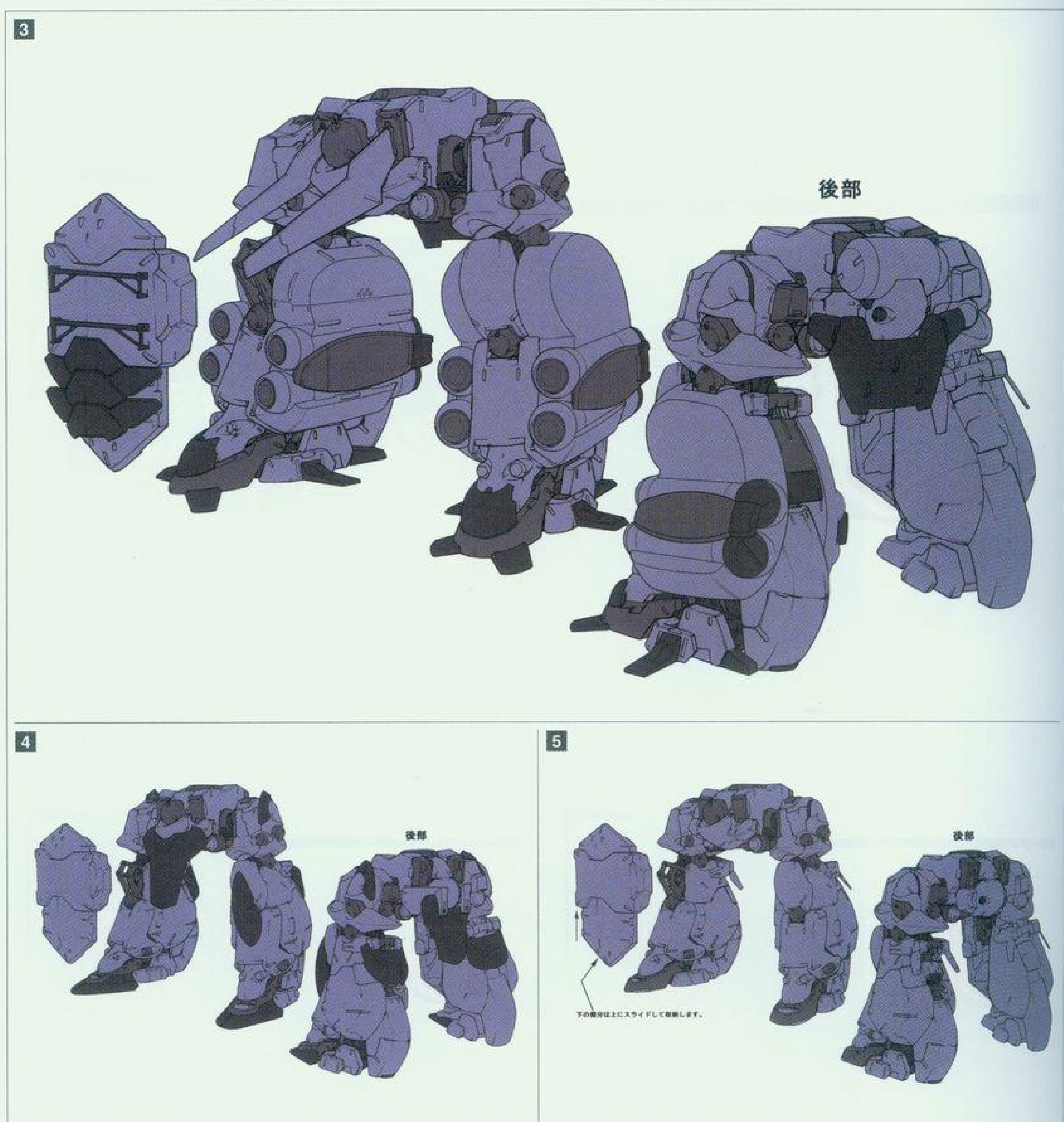
4


5


▶重量二脚

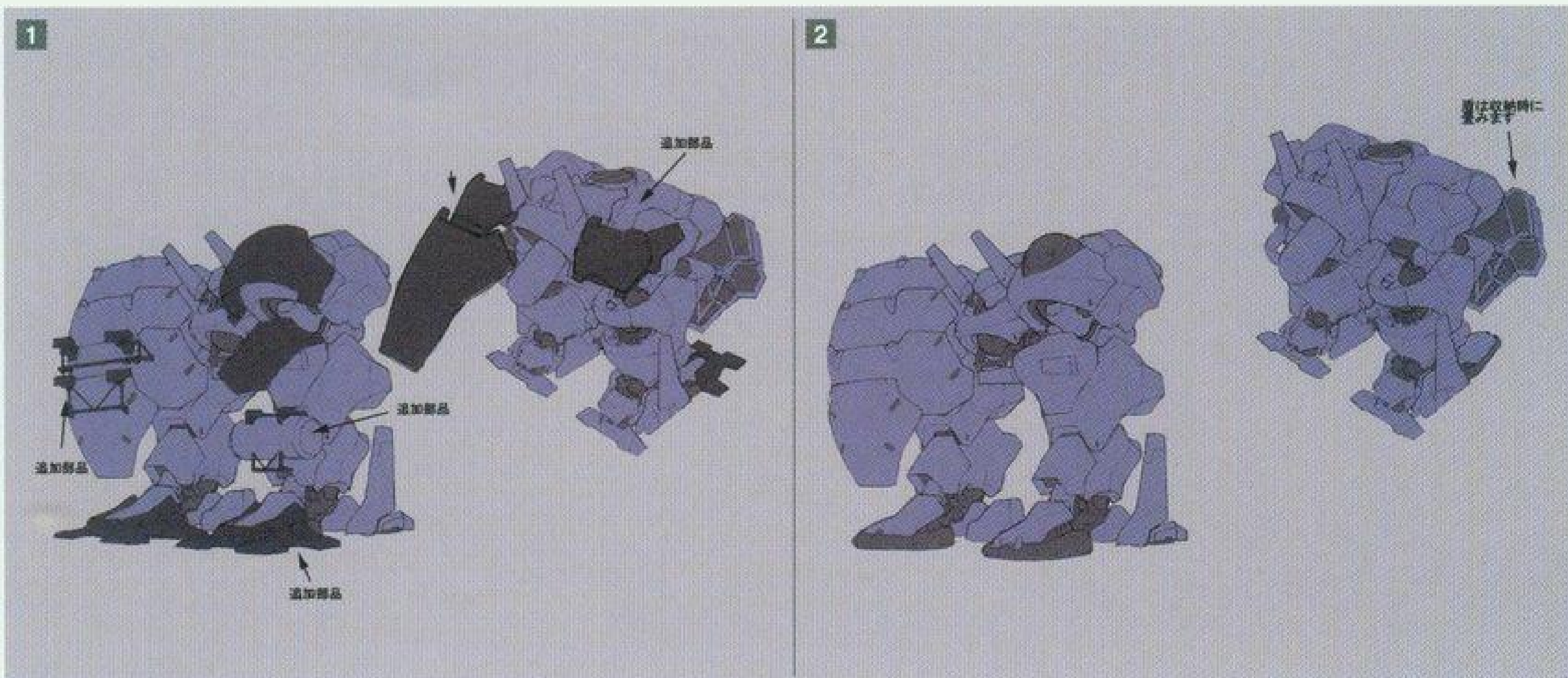
1 KT-3N2/BARGUZIN
2 KT-3N4
3 ULG-06
4 ULG-05 TOLIMA
5 ULG-05/A





▶重量二脚

1 KT-4N3/JIUHUA
2 KT-4N4/EMEI



▶軽量逆関節

1 ULG-31 HUILA
2 ULG-30 RUIZ
3 ULG-30/L

1

後部

2

移動を強化する為ブースターが大型化

後部

後部にブースターを増設

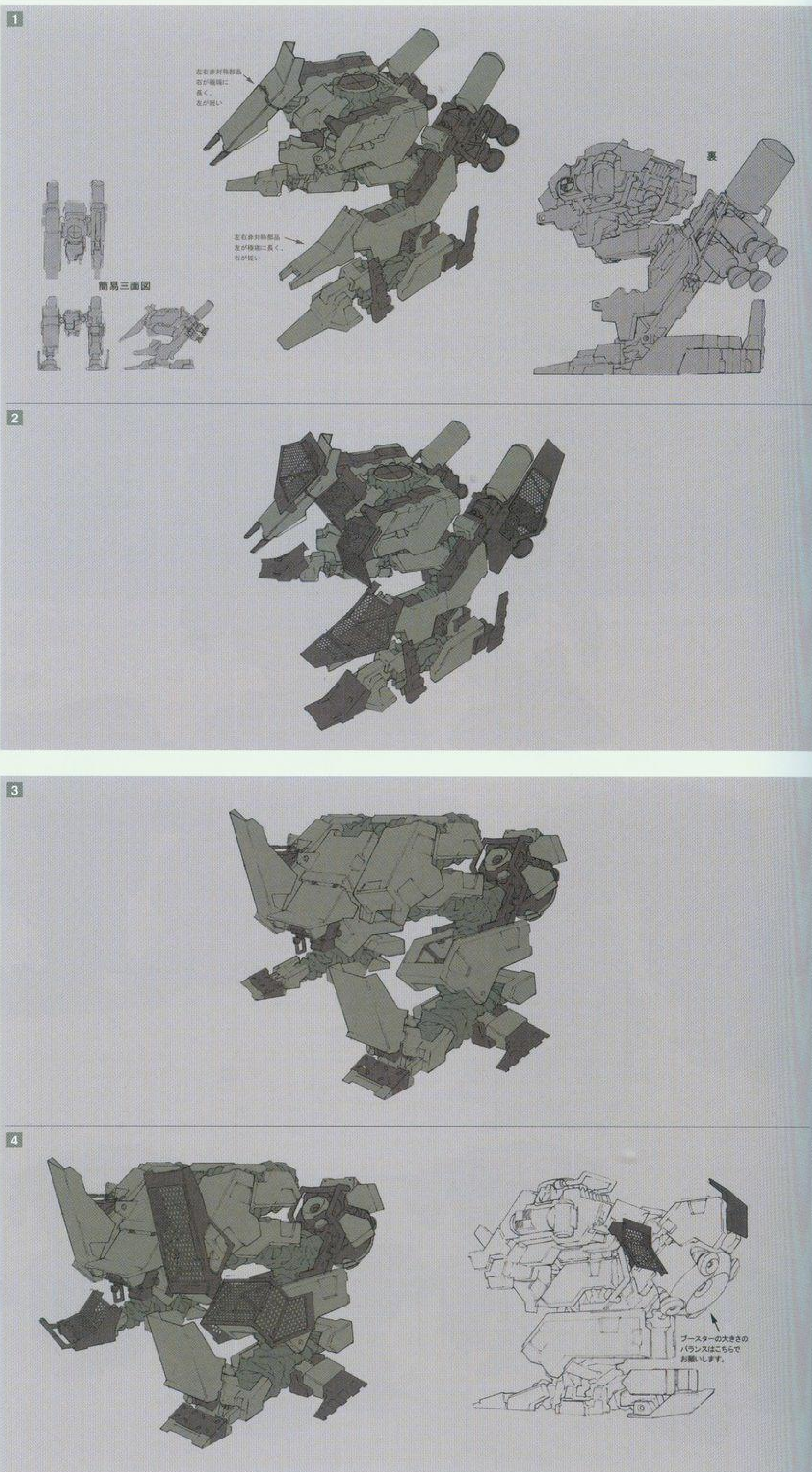
装甲を外し、その分の重量を機動に回しています。

3

後部

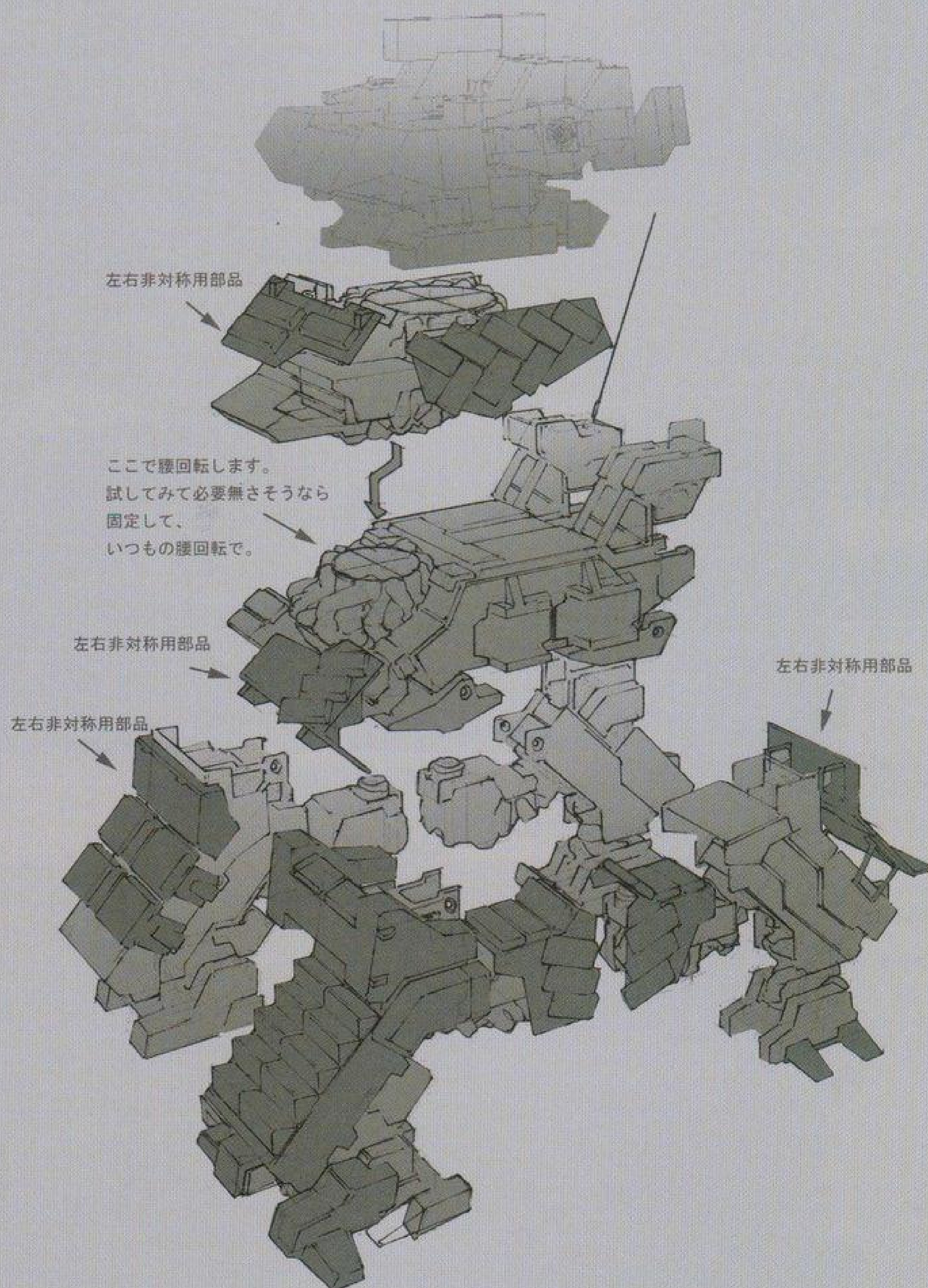
▶重量逆関節

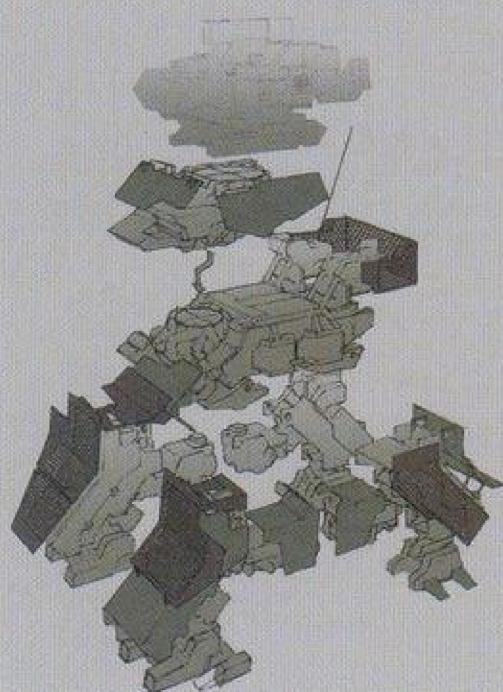
1 ODENWALD LG210
2 EIFEL LG210-2
3 KT-2N2/WUTAI
4 KT-2N3/PUTUO

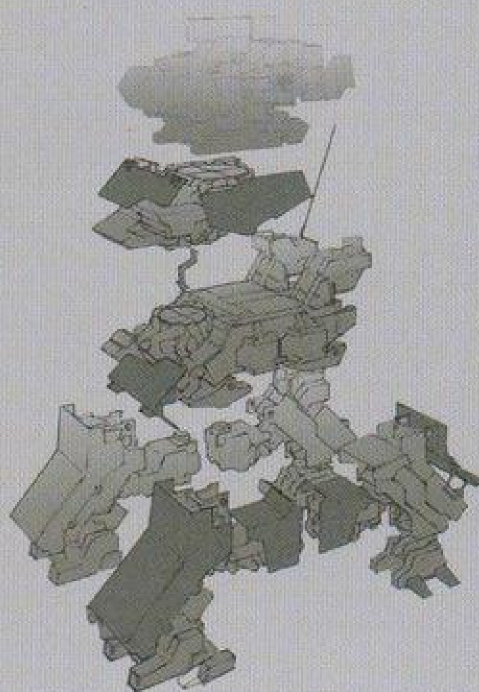


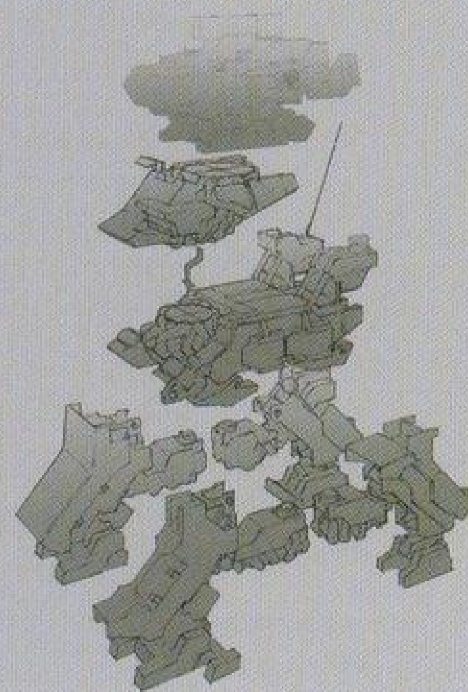
▶四脚

1 GRAPPA LG665
2 ZONCOLAN LG663
3 VISO LG664-2
4 ORTIGARA LG664



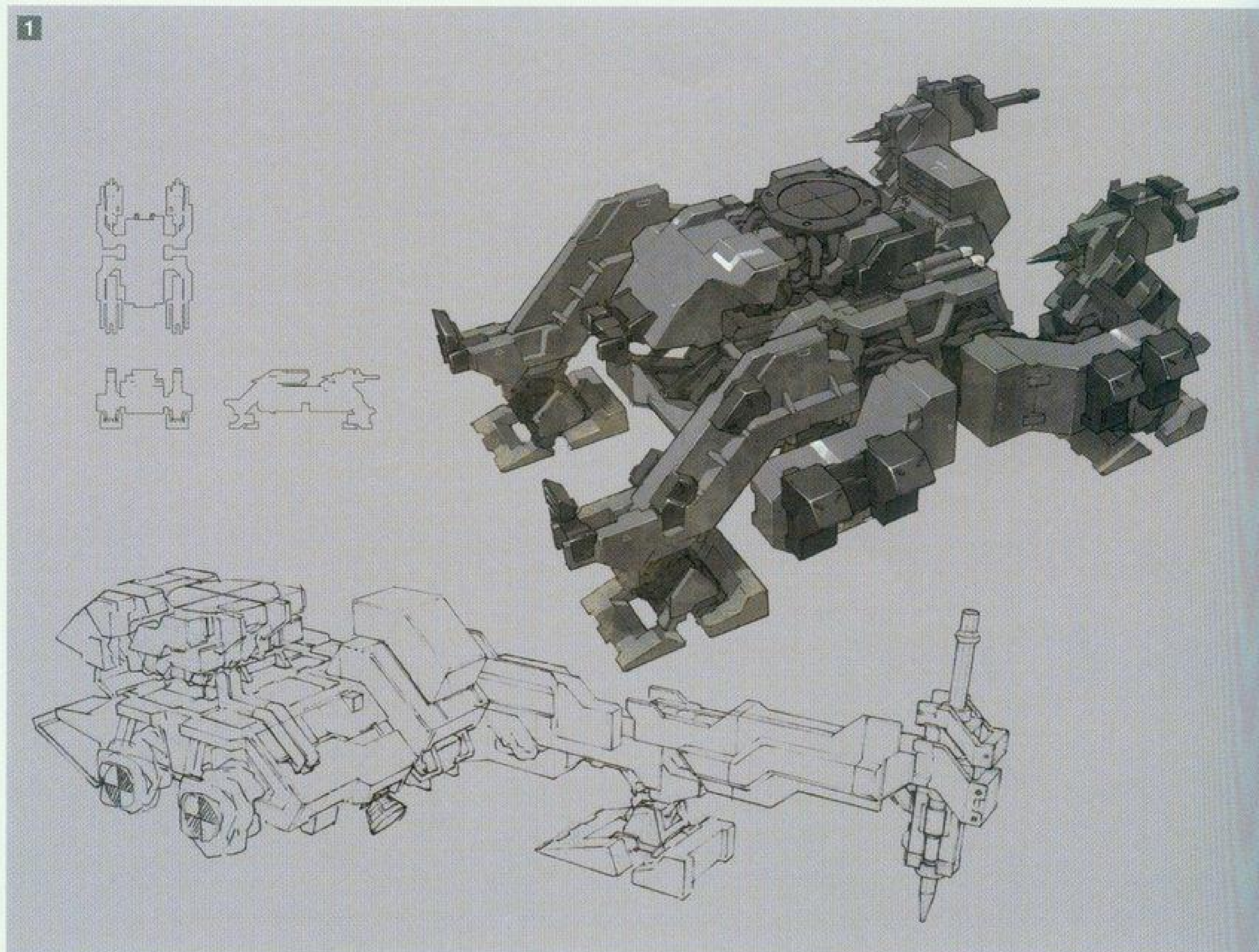






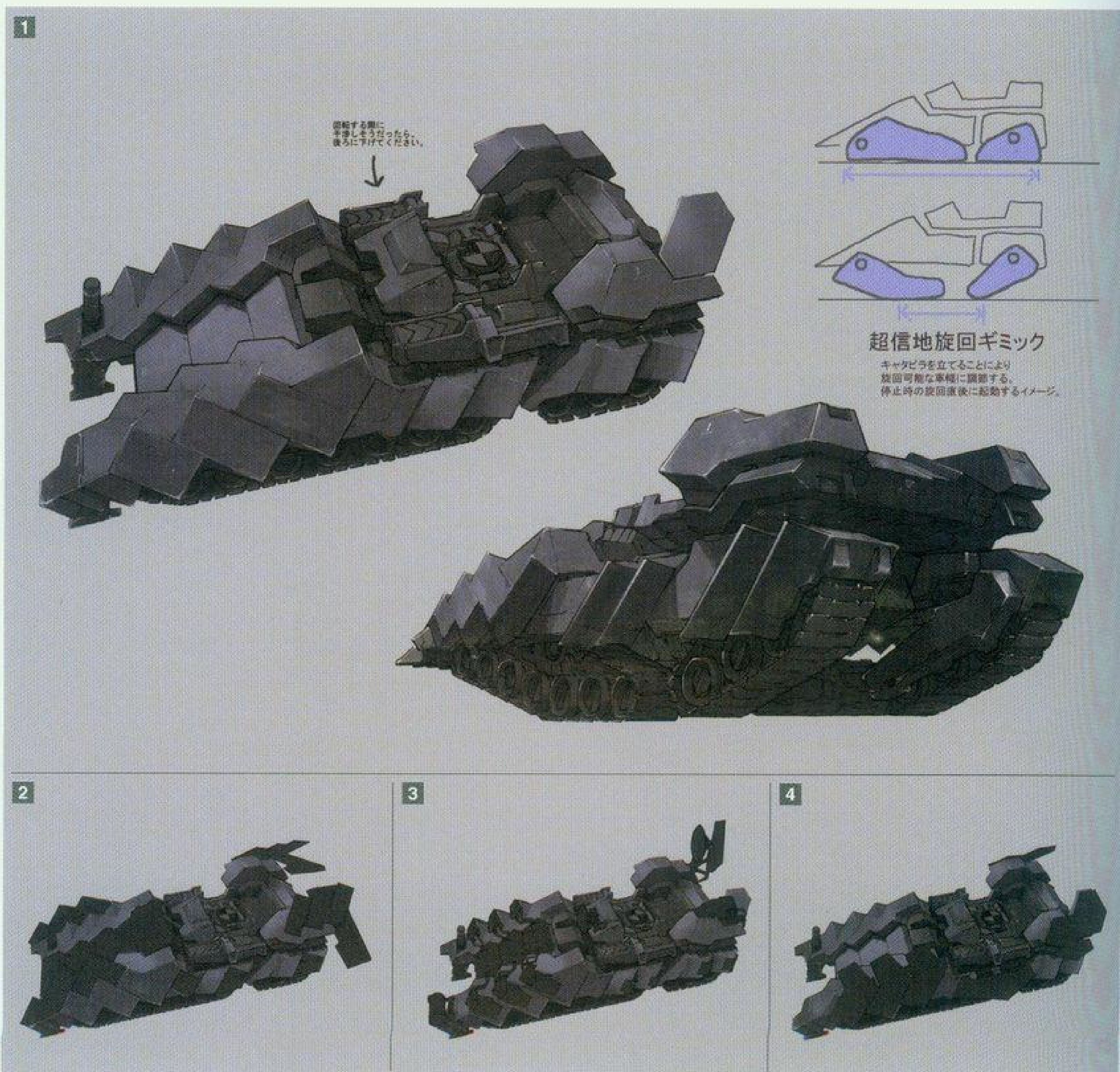
▶四脚

1 KT-4N2/BELUKHA



▶タンク

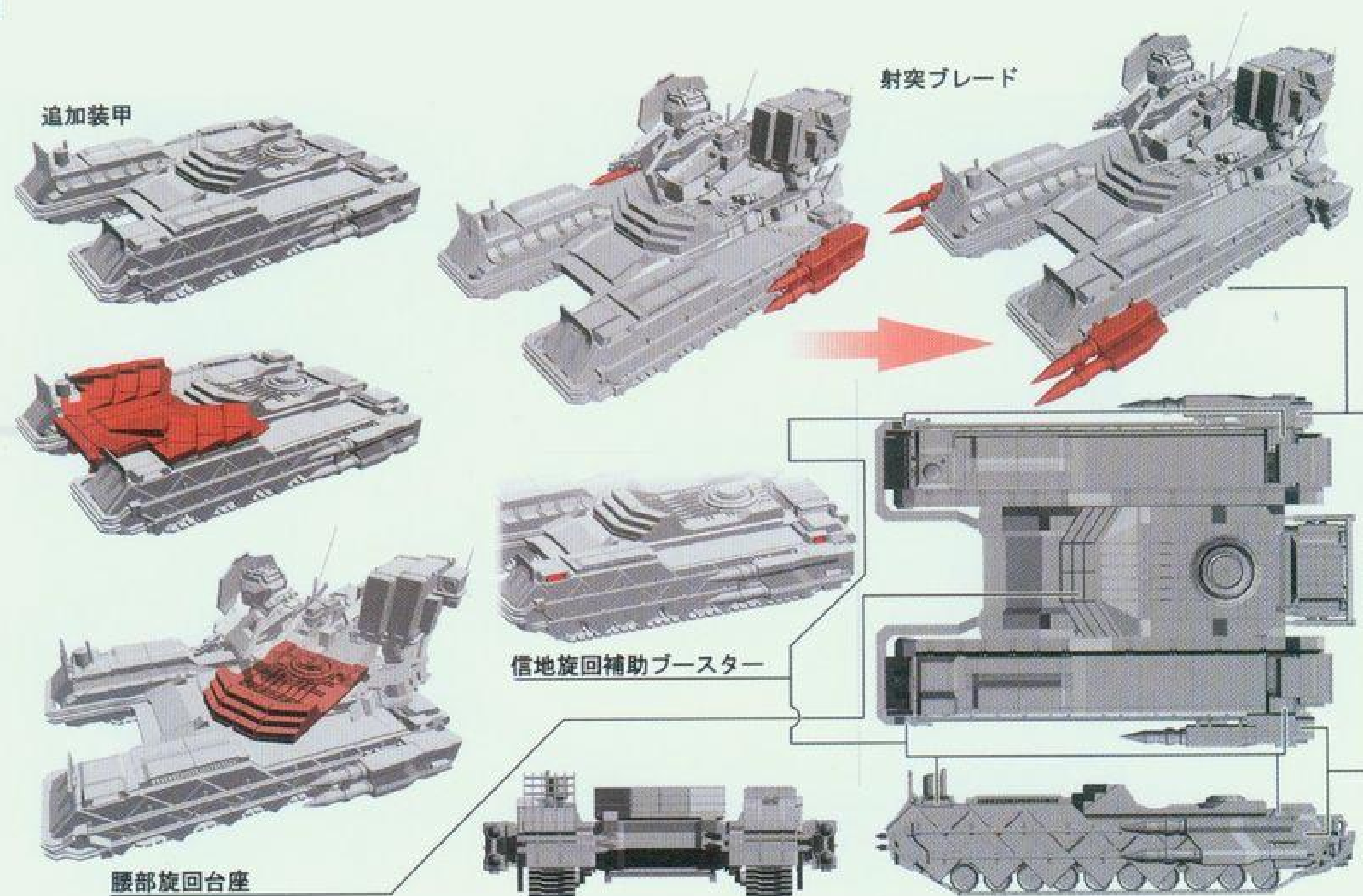
1 ULG-93 SATPURA
2 ULG-93/A
3 ULG-92 VINDHYA
4 ULG-93/D



▶タンク

1 KT-1N/BAIKAL
2 KT-1N2/ELBRUS

1



脚部単体



コア積載状態





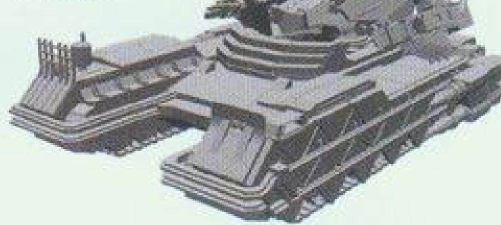


2

脚部単体



コア積載状態







Designer's Comment

タンクは脚で蹴る動きができないため、ブーストチャージの際に武器となる機構が装着されています。上記のタンク型はブーストチャージのパラメータが優れているので、強力な射突型ブレードを付けました。

FCS Fcs

▶高速ロックタイプ

1 UFC-10
2 FCS-09 YASAKANI
3 UFC-11 GLANCE

1

※図中ベベルで
表現されている
部分はスムージングモデルに
置き換えていただくよう
お願いします

※

2

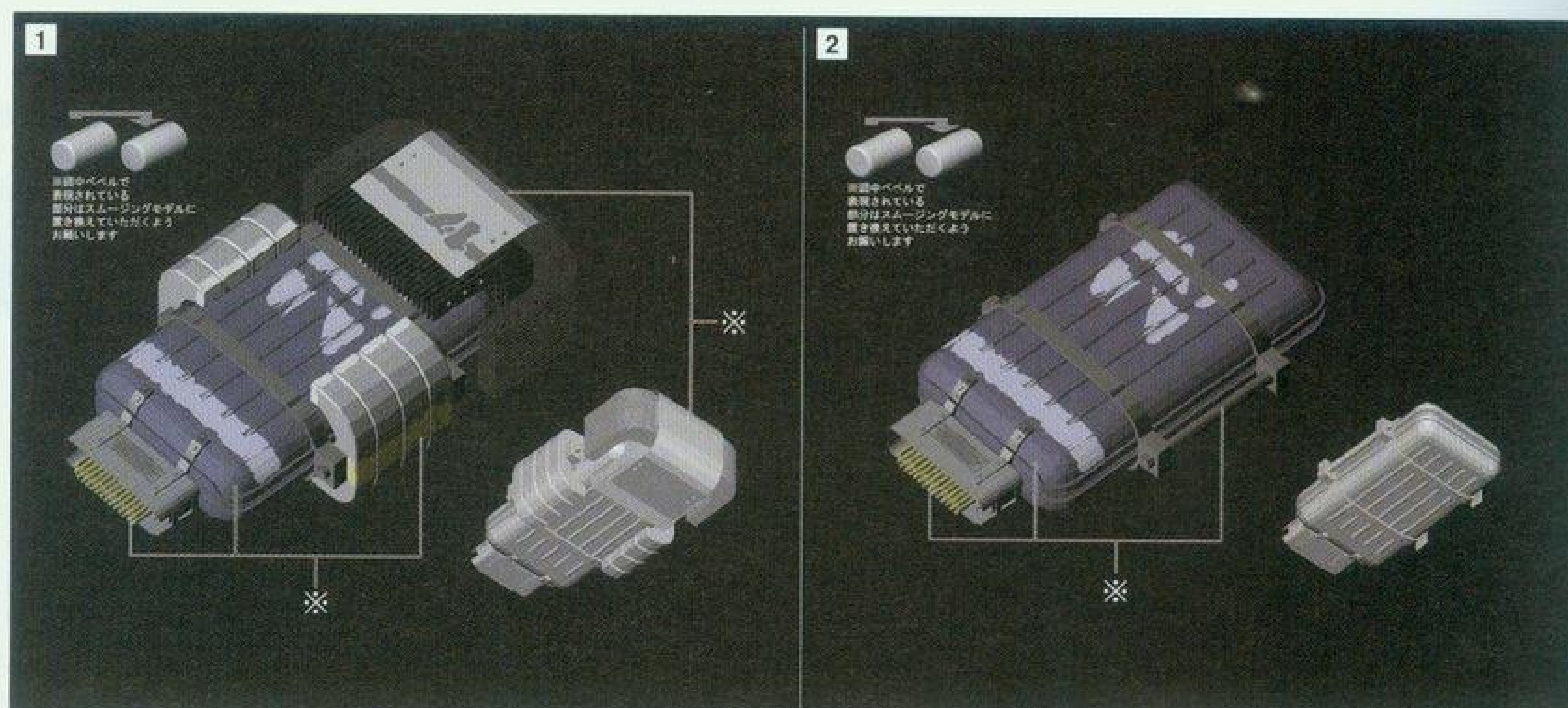
※

3

※

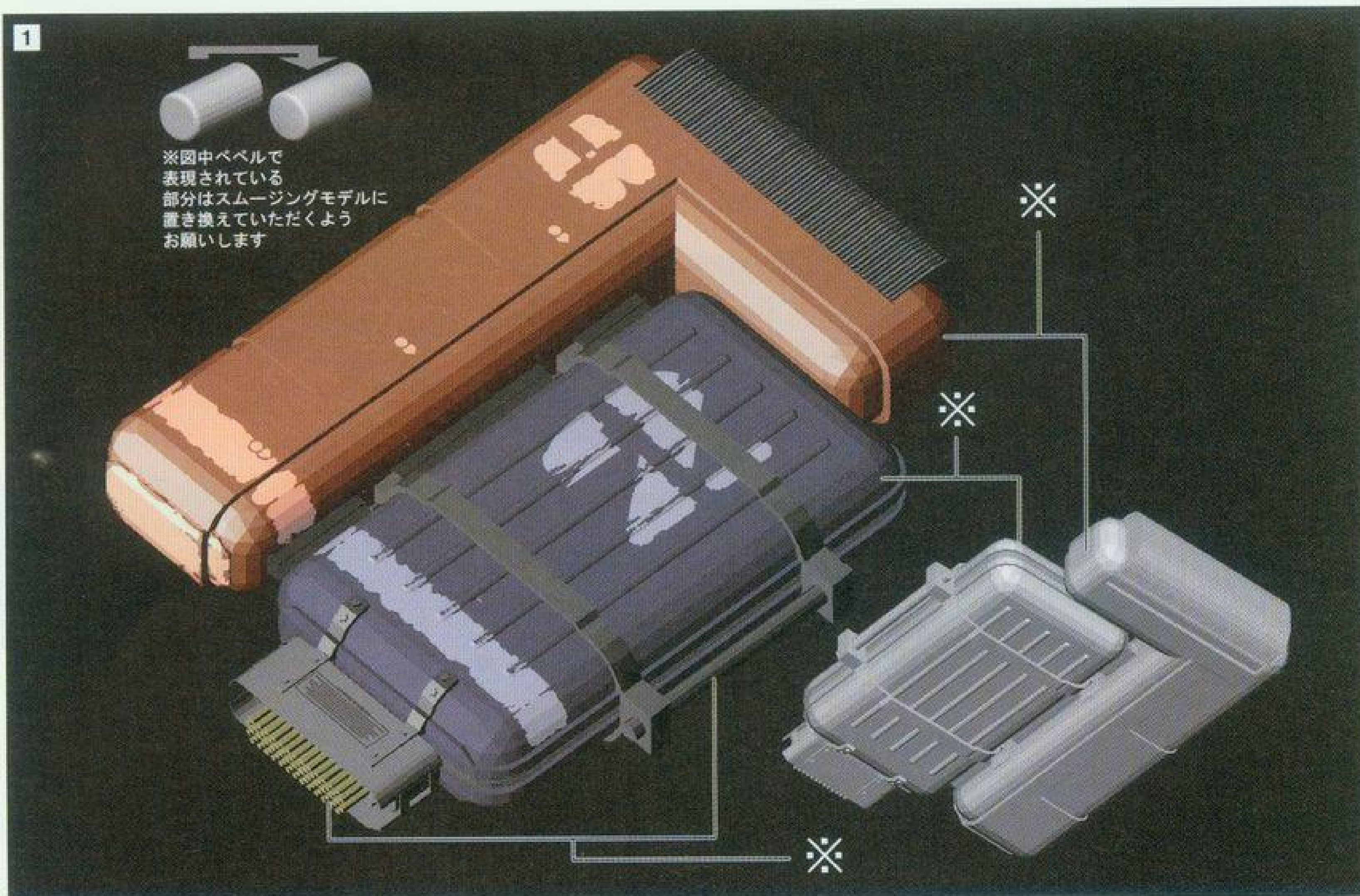
▶広角度タイプ

1 KV-1T2/OTKRYT
2 KV-2T2



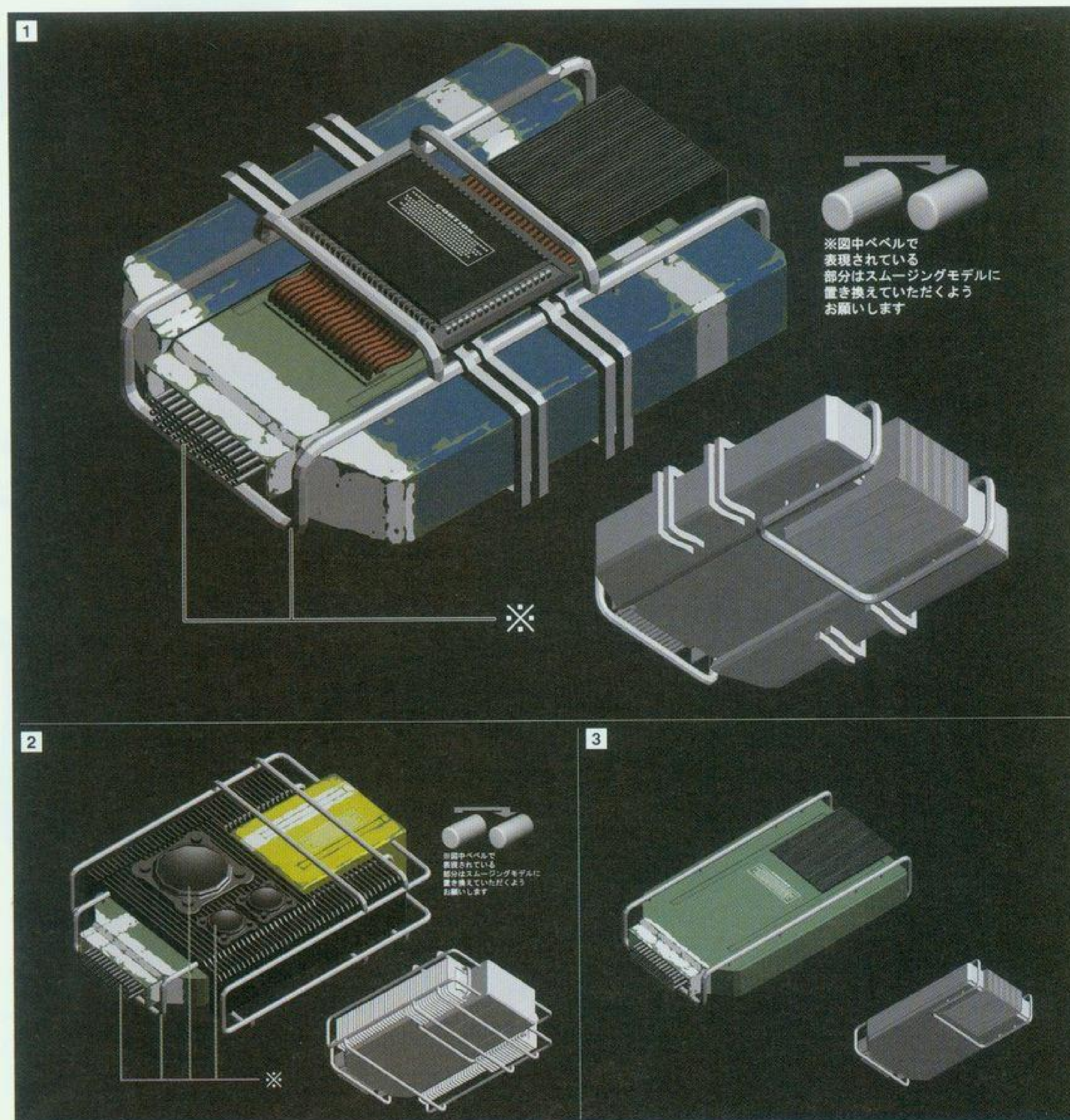
▶広角度タイプ

1 KV-2T3/ZNATOK



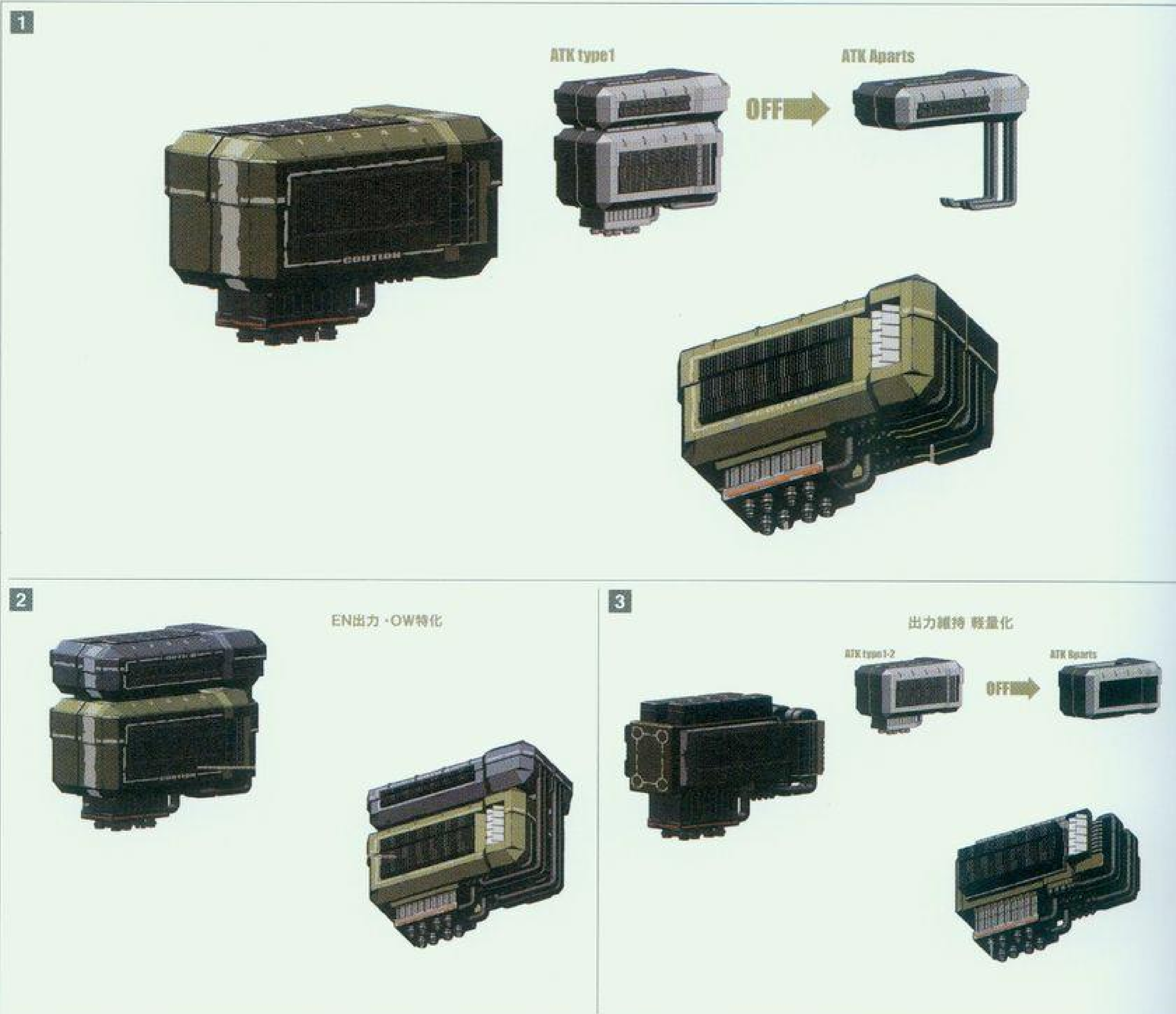
▶長距離タイプ

1 FCS-07/Lr UZUME
2 SEHER FCS199
3 PREDIRE FCS190



ジェネレータ Generator

▶高出力タイプ
1 UGN-71 ROBUST
2 UGN-70/Ho VITAL
3 UGN-71/Lw



▶バランスタイプ
1 KV-3D5



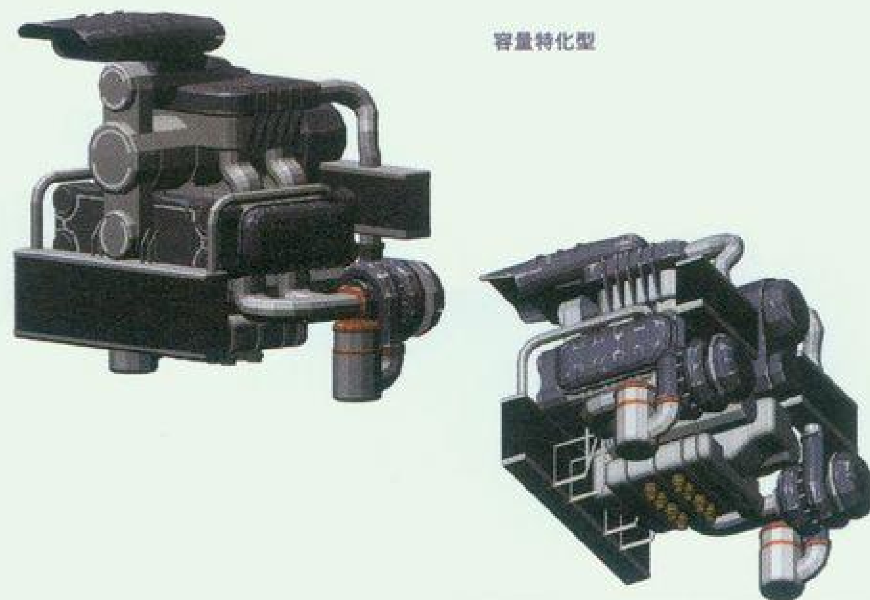
Designer's Comment

ジェネレータは、元々車のデザインをしていたデザイナーが作成したものです。初代『アーマード・コア』の頃と比べると、大分デザインが変わったと思います。ゲーム中は目立たないパーツですが、こういったもののデザインにも注目していただけると嬉しいです。

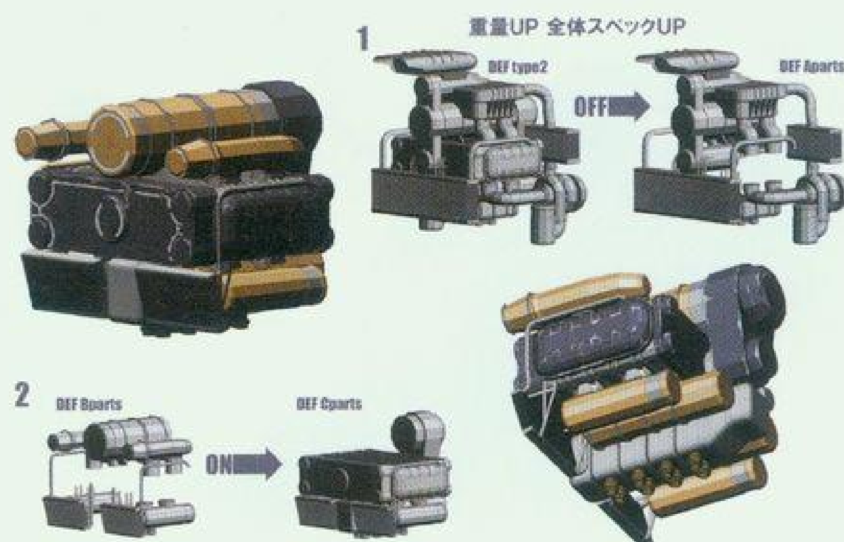
▶バランスタイプ

1 KV-3D2/XINZANG
2 KV-3D3/PROCHNYI

1



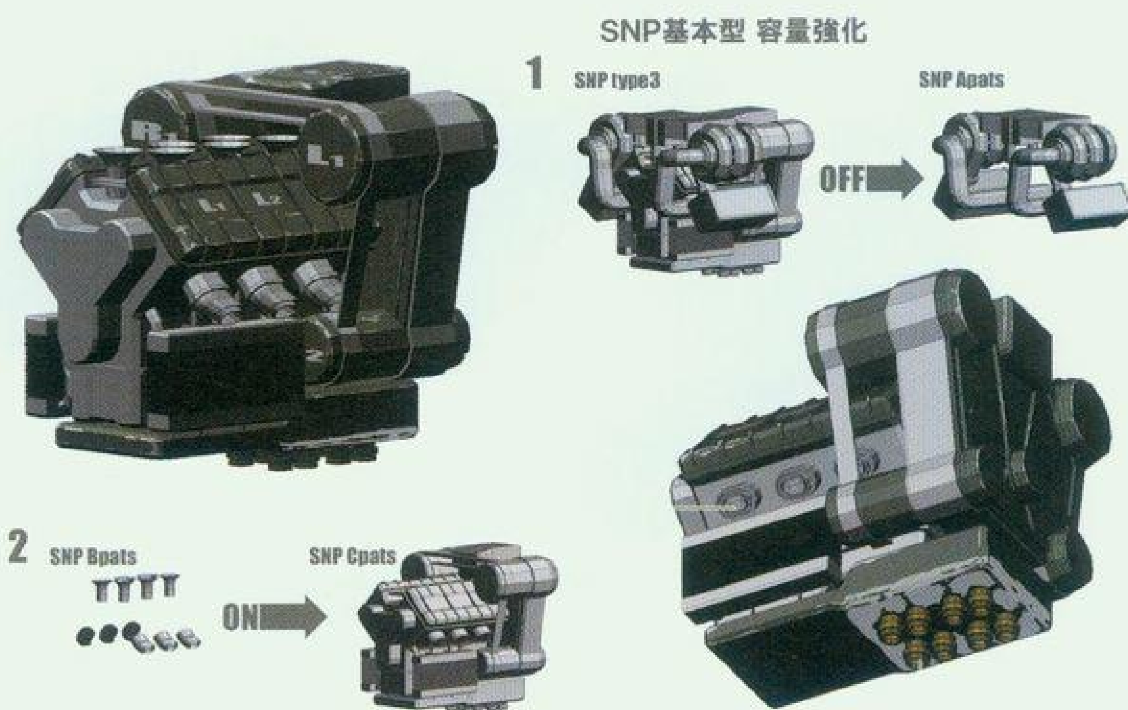
2



▶大容量タイプ

1 HERZ GNE500
2 FORTE GNE450
3 SONNE GNE530

1



2



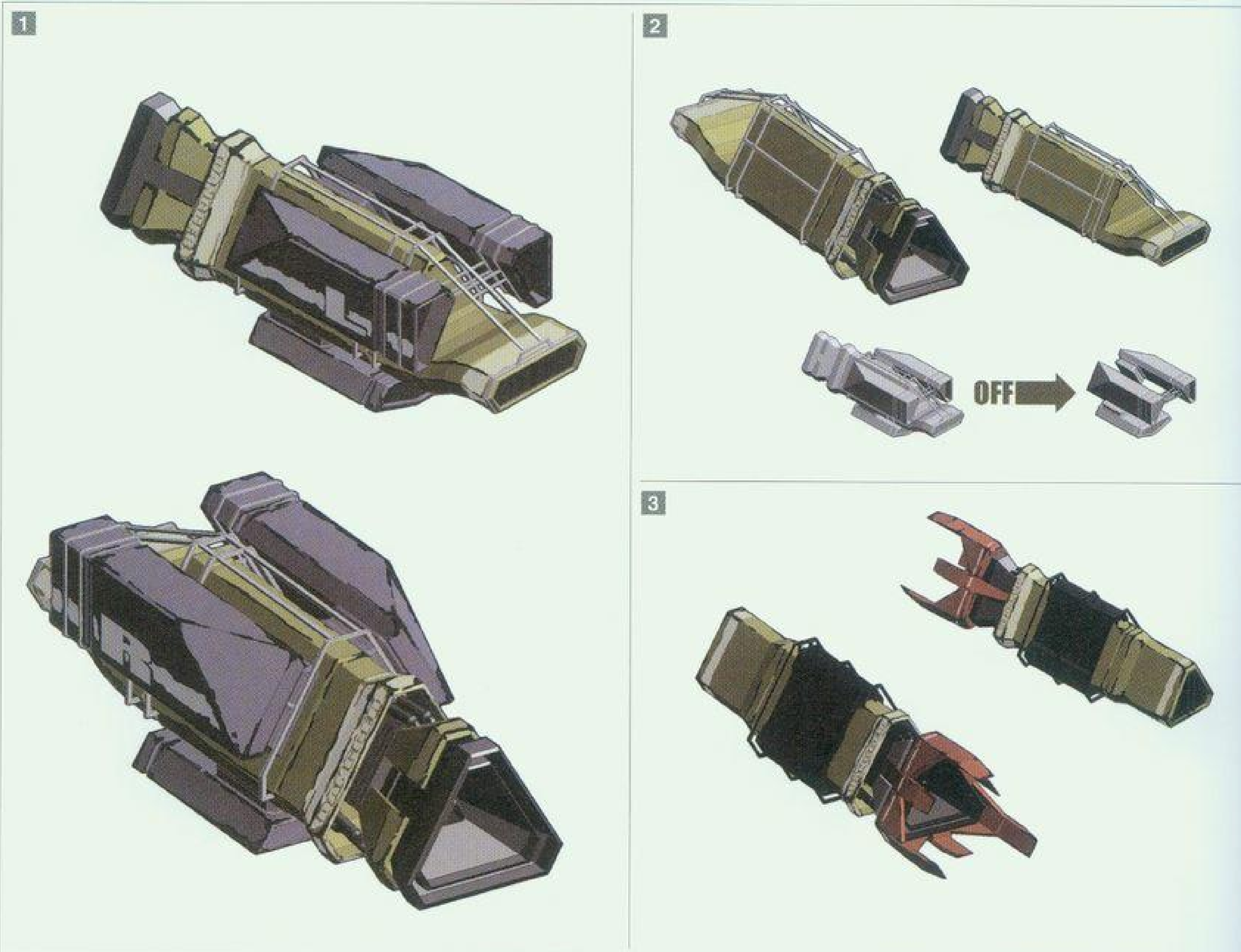
3



ブースタ Booster

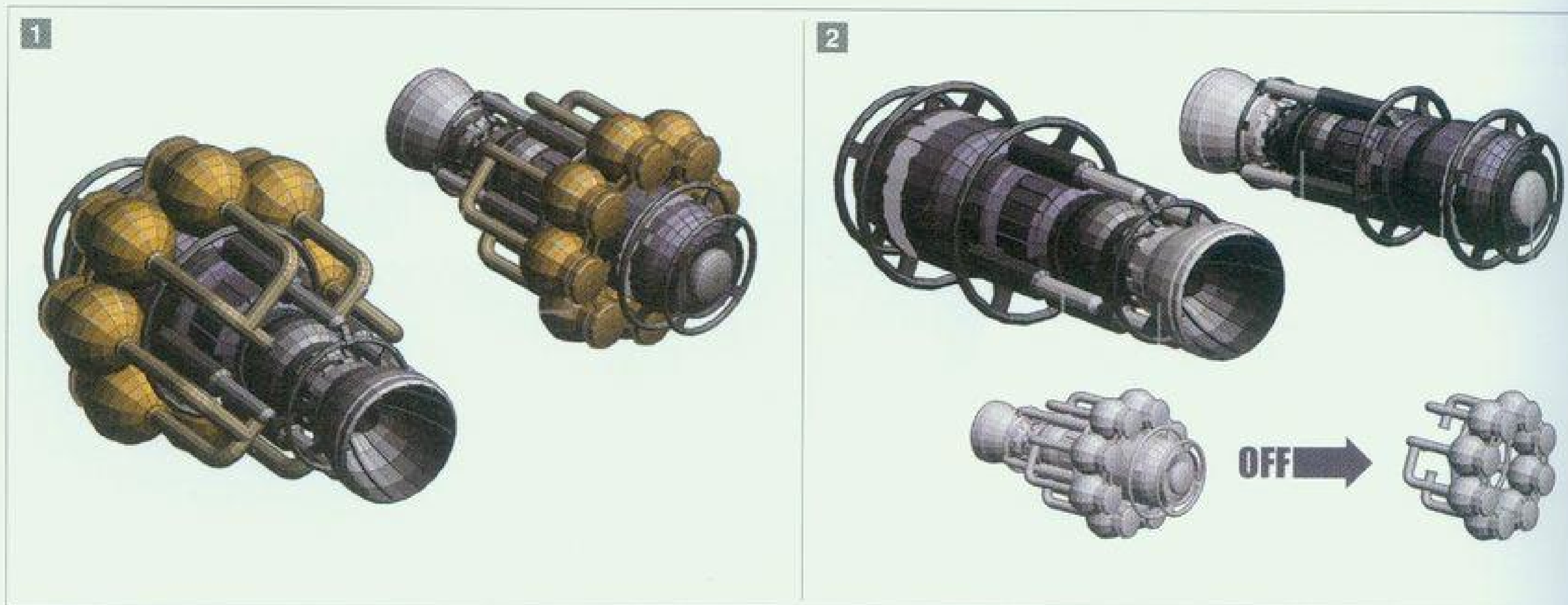
▶高加速タイプ

1 UBT-25 GALE
2 UBT-25/H
3 BT-21 SHINATSU



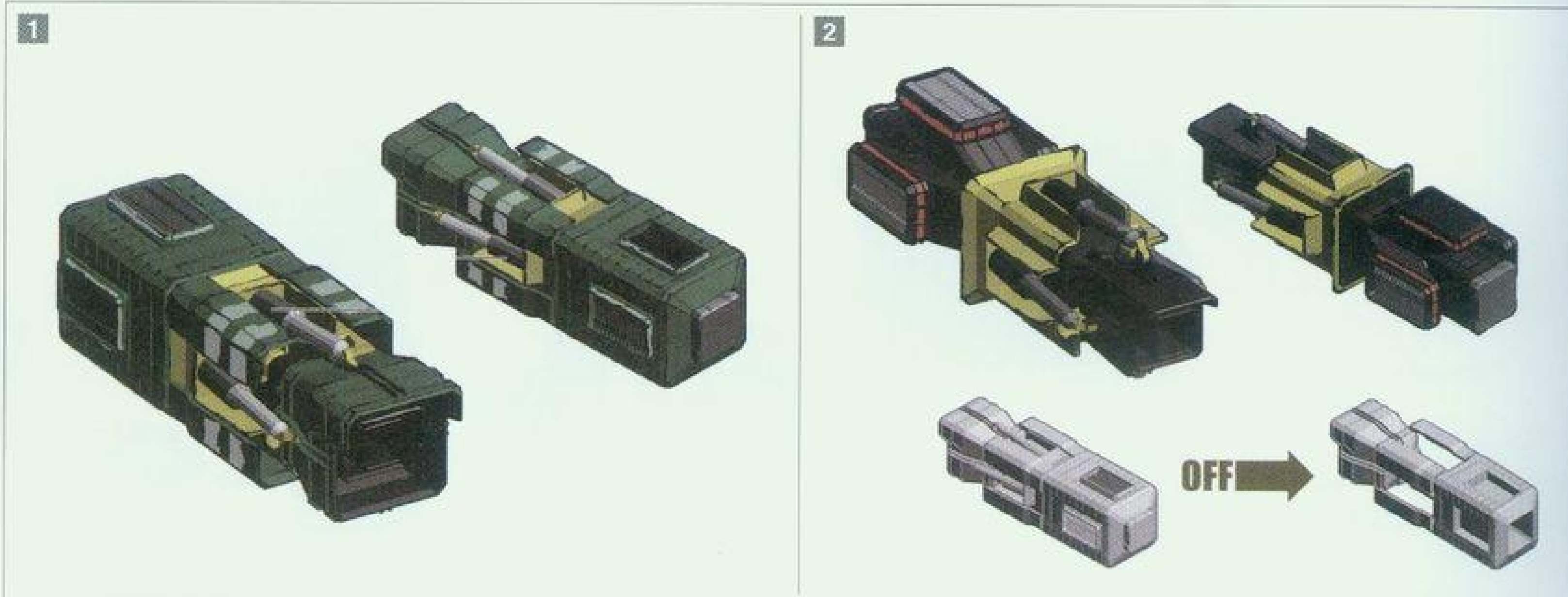
▶高出力タイプ

1 KT-2R3/DAFENG
2 KT-5R2/BURYA



▶低消費タイプ

1 ORKAN BT200
2 TEMPETE BT49



リコンユニット Recon Unit

▶吸着タイプ

1 STK-16 OKITSU
2 STK-16/EL HETSU
3 STK-16/ER

1



2



3



Designer's Comment

現代兵器の無人偵察機をモチーフにデザインしました。リアリティを出すため、飛行機構についても設定しています。開発スタッフがリコンのデザインを見て、「可愛い」と言っていたので、ちょっと不思議な気持ちになりました（笑）。

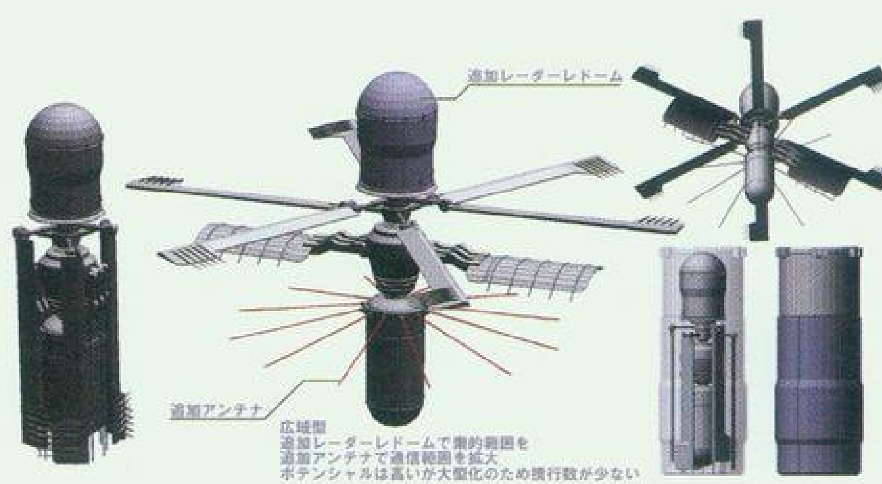
▶追従タイプ

1 URD-36 MENTOR IV
2 URD-36/ER
3 URD-36/EA

1



2



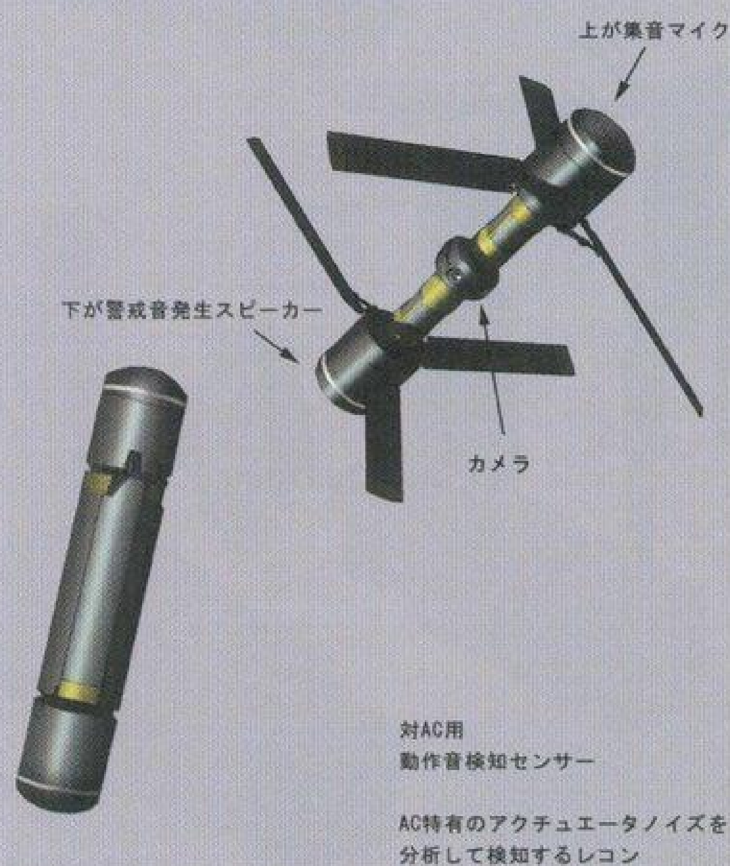
3



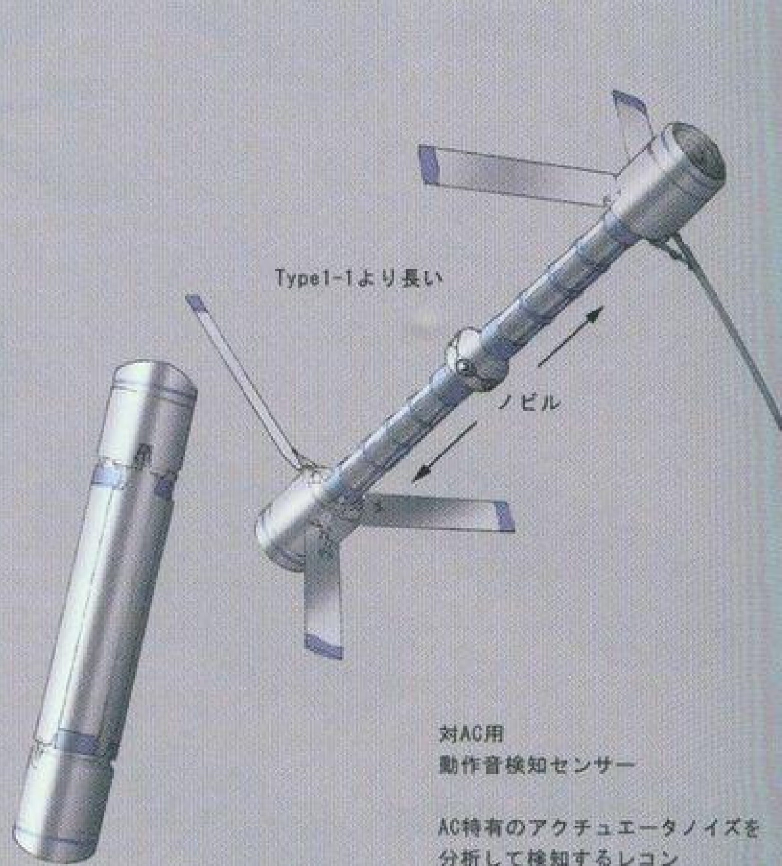
▶浮遊タイプ

1 SCT-16 ORION
2 SCT-16/ER

1



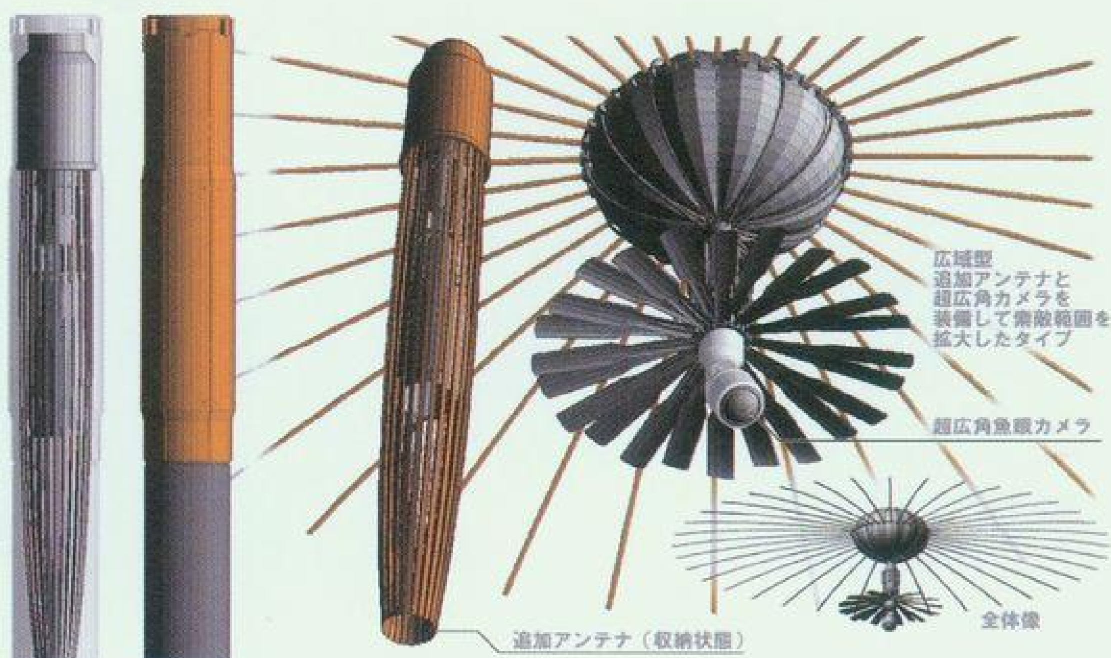
2



▶広域タイプ（未使用）

1 設定画1
2 設定画2

1



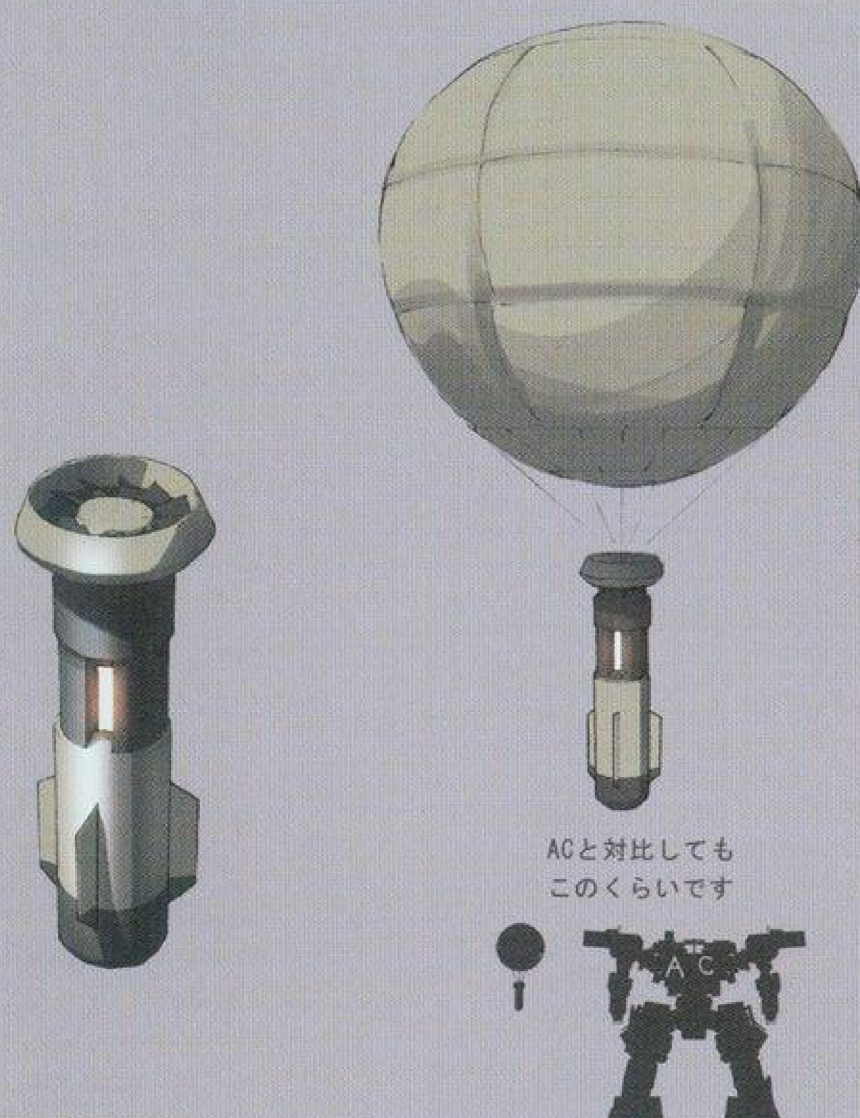
2



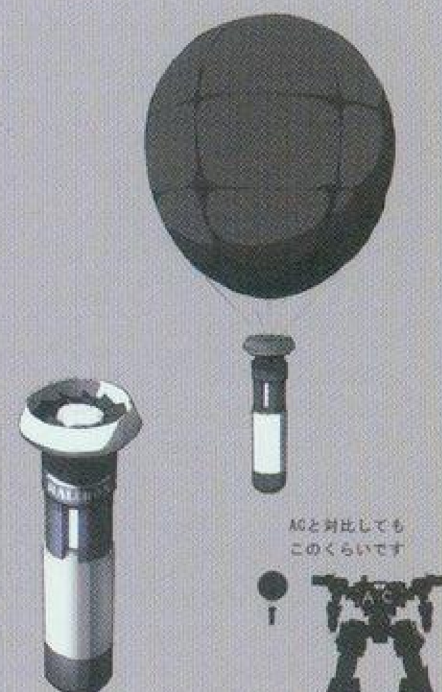
▶リコンバルーン（未使用）

1 設定画1
2 設定画2
3 設定画3

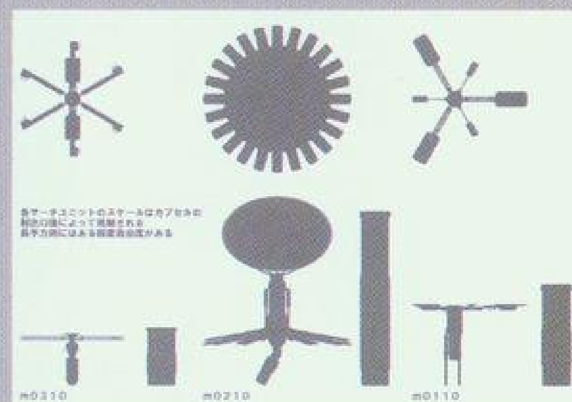
1



2



3



ARM UNIT
SHOULDER UNIT
OVERED WEAPON
HEAD
CORE
ARMS
LEGS
FCS
GENERATOR
BOOSTER
RECON UNIT

Sound

サウンド
Sidelight

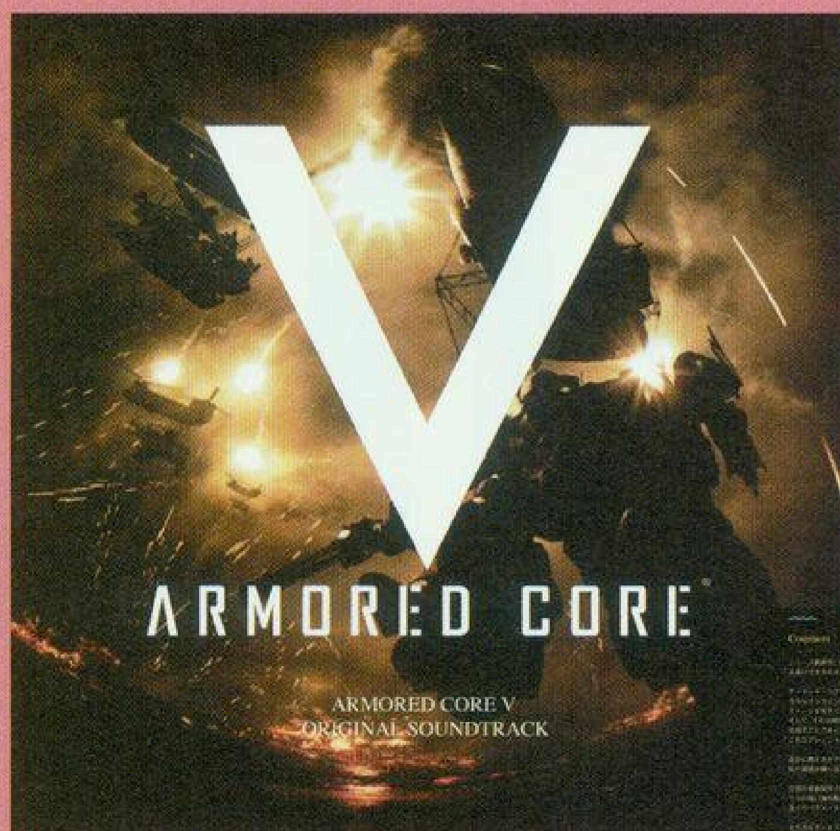
ゲームミュージックも高い評価を得ている『アーマード・コア』シリーズ。今作『アーマード・コアV』ではゲームの発売に先駆けてサウンドトラックがリリースされた。サウンドチームによるセルフリメイクのアルバムにも注目したい。

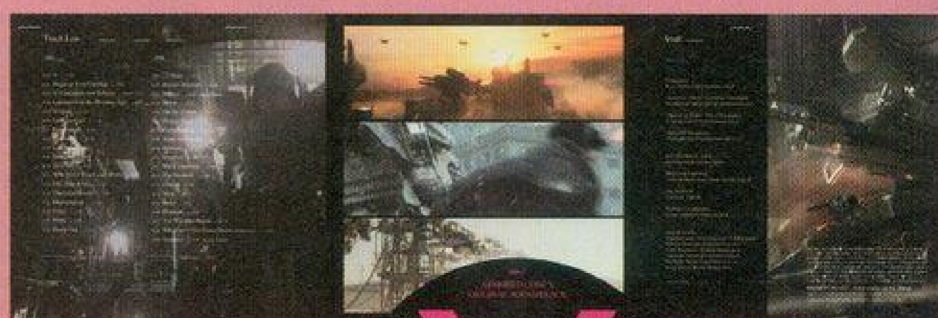
ARMORED CORE V ORIGINAL SOUNDTRACK

アーマード・コアV オリジナル・サウンドトラック

発売元:アニプレックス　発売日:2012年1月25日　価格:¥3,045(税込)

ゲーム中の使用曲35曲のほか、ボーナストラックが2曲収録されている。付属のブックレットには作曲者である星野康太氏のコメントも掲載。初回限定盤はスーパーピクチャーレーベル仕様で、ステッカーも封入されている。





[Booklet]



Track List_Disk 1

01. V [2:32]
02. Begin in Your Coming [2:53]
03. V Computers Are Talking [0:43]
04. Lament Over the Howling Age [4:27]
05. Vulture [3:06]
06. Cadence Call [1:48]
07. Just Tuned [0:54]
08. Obsession [3:38]
09. Lithium [3:35]
10. Acheron [3:04]
11. In A Day [4:29]
12. Why Don't You Come Down [3:41]
13. OK,Stay & Go [1:27]
14. Operation Room [3:05]
15. Mercenaries [1:34]
16. Force [3:42]
17. Mars [2:54]
18. Black Out [3:14]



[Booklet]

Track List_Disk 2

01. 12 Steps [3:36]
02. Private Machine [1:09]
03. Meteor (Bonus Track) [3:25]
04. Strive [3:28]
05. On the Corner [1:23]
06. Frozen Area [1:28]
07. Conservation [3:21]
08. Made in Heaven [3:13]
09. Birthday [3:15]
10. Inversus [4:05]
11. Mech Dinosaur [3:40]
12. The Predator [1:20]
13. Choral [2:59]
14. Stain [4:37]
15. Halo [2:55]
16. Protrude [2:08]
17. The War Has Begun [0:13]
18. Why Don't You Come Down (instrumental) [3:52]
19. Scientist (Bonus Track) [3:14]

ARMORED CORE REPRISES

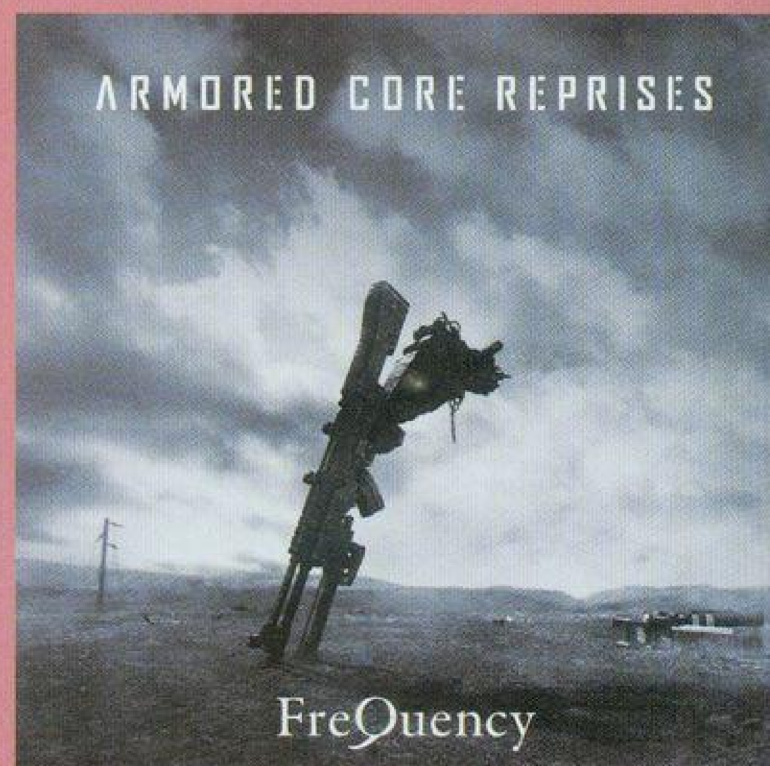
発売元:FROMSOUND RECORDS
発売日:2011年11月23日[iTunes Store] / 2011年11月25日[CD販売店舗]
価格:¥1,500(税込)[iTunes Store] / ¥2,000[CD販売店舗]

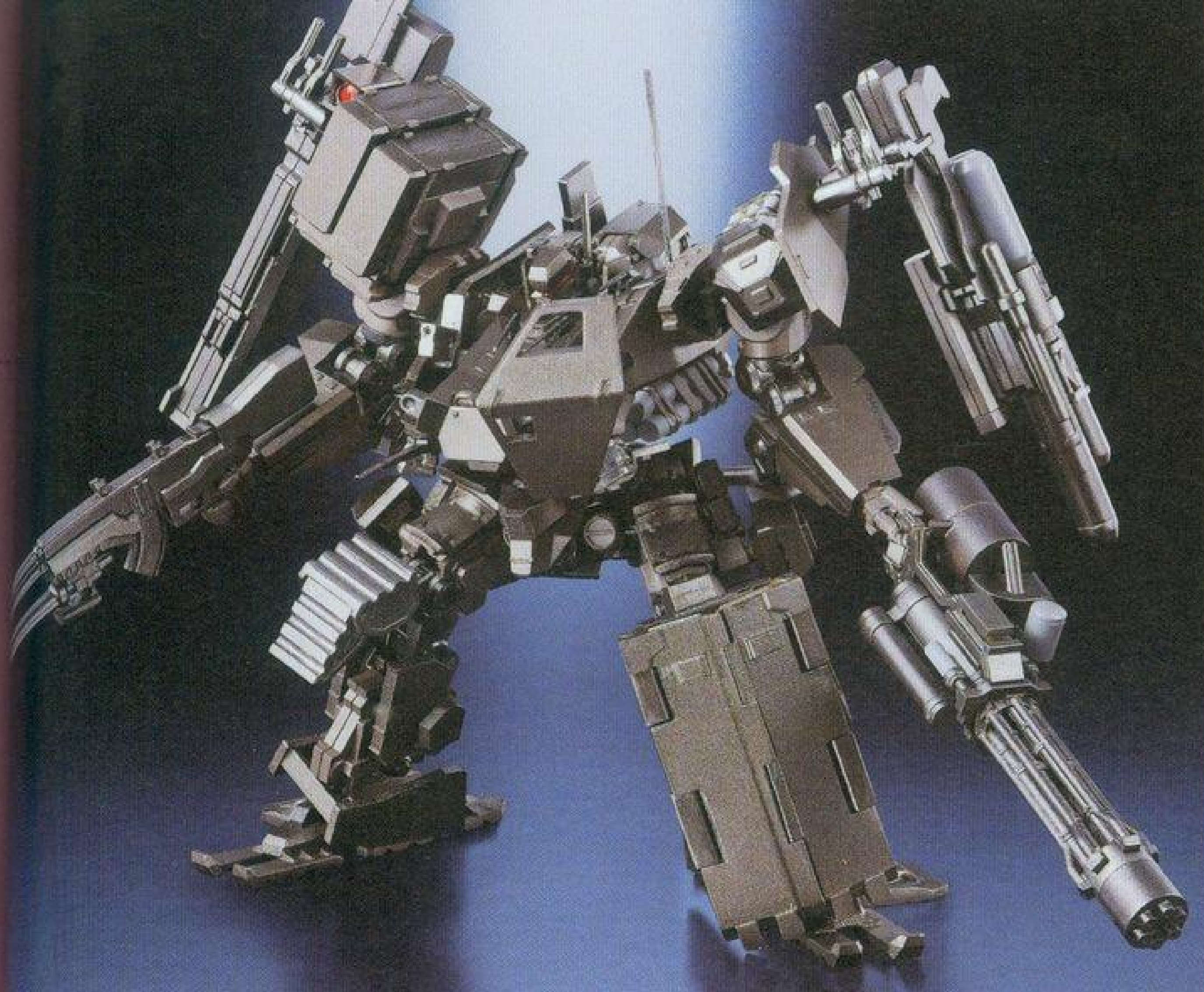
フロム・ソフトウェア公式サウンドレーベルの記念すべき第1弾アルバム。『アーマード・コア』シリーズのサウンドチームによるバンド「FreQuency(フリーケンシー)」による、シリーズの楽曲をセルフリメイクした内容だ。

Track List

01.Artificial Sky (shape memory effect) [5:34]
02.Fake Facer addict [3:53]
03.Remember ~on your memories~ [4:57]
04.In My Heart (live edition) [5:06]
05.Thinker -reprise- [6:38]
06.Old Peal -graces- [4:17]
07.Autobahn ~112 miles over~ [5:13]
08.Cosmos (let it go around) [4:35]
09.Nine -novem- [4:59]
10.Delta Ray (loud down) [4:02]
11.Flood of A Life (extend live mix) [5:13]
12.V [2:34]
13.Lament Over the Howling Age [4:28]
14.Why Don't You Come Down [3:43]
15.I Know What You Stand [3:06]








[Back]


[Front]

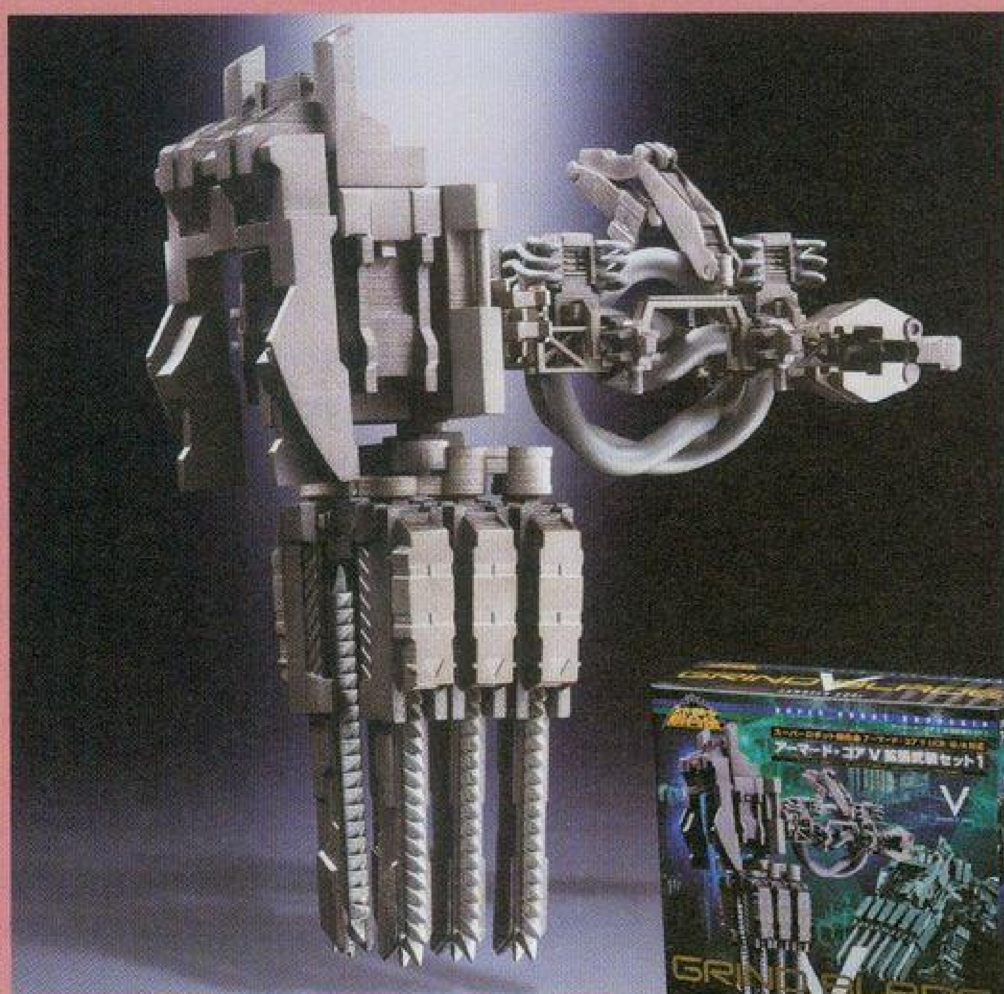

[Side]

スーパーロボット超合金
アーマード・コアV UCR-10/A

発売元:バンダイ　発売日:2012年06月29日　価格:¥5,040(税込)

関節部にダイキャストを使用し、ゲーム中のアクションを再現可能にしている。付属品としてライフル、ガトリングガン、バトルライフル、パルスマシンガンが付属しており、付け替えが可能。







スーパーロボット超合金
アーマード・コアV 拡張武装セット 1

発売元:バンダイ　発売日:2012年06月29日　価格:¥2,940(税込)

ゲーム中に登場するオーバードウェポン、グラインドブレードを再現した拡張セット。「アーマード・コアV UCR-10/A」に装備させることで、レジスタンスリーダーのAC「ヴェンデッタ」と同じ構成を再現できる。


[武装状態]

Sidelight
スーパーロボット超合金

これまで、数々のプラモデルやフィギュアで再現されてきた『アーマード・コア』。今作の機体は重量感溢れる「スーパーロボット超合金シリーズ」から登場。その圧倒的なクオリティに、今後のラインナップにも期待が高まる。

SRC
Super
Robot
Chogokin



プロデューサー
鍋島 俊文

開発チームの統括はもちろんのこと、シナリオや世界観の構築、キャラクター設定も手掛けている。



ディレクター
高橋 直之

ゲームシステムに関するあらゆる仕様を設計。発売後のアップデート関連の各種仕様も統括している。



アートデザイナー
三木 真宏

AC、各種兵器、パーツ類はもちろん、ビジュアルイメージ等、ゲーム全般のデザインを総括した。

Staff Interview

開発スタッフインタビュー

アップデートを通じて行われるユーザーとのコミュニケーション

―― 最初に6月の「REVISION」※1 で大型アップデートを発表した後の、ユーザーさんの反応についてお聞かせください。

鍋島　発売当初はネットワーク関係を中心に色々なトラブルがありまして、段階的にアップデートをする形で不具合を修正させていただきました。発売からだいぶ時間が経過した今でも本作を遊んでくださっているユーザーさんたちは、かなりの猛者だと思っています。そういう方たちだからこそ出てくる密度の濃い要望、おもにはパラメータ関係の調整に関する意見が多く寄せられましたね。

―― 対応するにあたって苦労された部分もあったのではないでしょうか？

高橋　ユーザーさんの意見や要望を拝見すると、視点が開発スタッフ陣と異なっている部分もあって、そういう意味で面白かったですし、作品自体の深さも感じました。

鍋島　これまでの『アーマード・コア』シリーズは、基本的にパッケージごとに完結していて、新作を作ることでユーザーさんたちの要望に応えてきました。ですが、本作はリアルタイムで進むネットワーク要素の強いゲームなので、ユーザーさんとのコミュニケーションを通じて寄せられる意見をアップデートで反映できたわけです。そういう意味では、今までにない体験をさせていただきましたね。ただ、内容によっては対応に時間がかかってしまったこともありまして、その点では申し訳ないです。

高橋　今回はかなりの回数に渡ってアップデートしましたが、調整後の基準に合わせてさらに調整をする必要もあったので、いろいろと考えることが多かったですね。

―― なかでもパラメータ調整には特に気を遣われたと思いますが、いかがでしょう？

高橋　パラメータ調整のいちばんの目的は、ユーザーさんにより楽しんでいただくためだと思っています。こちらで押しつけたパラメータばかりでも楽しめないでしょうし、一方でユーザーさんの意見を聞きすぎると、ゲームバランスを崩してしまう危険があります。その線引きに気を付けながら、自分の中で決めたコンセプトから逸脱せず、かつユーザーさんの要望を最大限反映できるような形で調整をしました。

鍋島　本作のサービスは当面は続けていきますので、ご要望があればまたお送りください！

さらなる進化を求めた新たな試みの数々

―― シリーズ初の試みとしては、戦闘モードとスキャンモードの区別化もありますね。

高橋　『アーマード・コア5』から『アーマード・コアV』※2 になった際、複数人対戦のアクションゲームで、なおかつ戦略や戦い方についても深いものにしたいと考えました。そこで、弾の属性を増やしたり、跳弾したらダメージが入らなくなるといった仕様を入れたんですね。

鍋島　ただ、これにも今の形になるまでには、いろいろな紆余曲折がありました。初期にある程度仕組みが入った時点で、開発メンバーにやらせてみたんですが、仕組みやルールがわかっているはずなのに、実際プレイして敵を見つけると真っ向から突っ込んで撃っちゃうんですね。

高橋　跳弾 ※3 して効いていないのに、そのまま撃ち続けて「効かない」とか「強すぎる」とかの意見が出てきたりしてました。

鍋島　過去のシリーズ作品では、ロックしたのに撃たないことへのメリットがあまりなかったですからね。むしろ、ロックしたら撃たないといけないといったような脅迫観念すらあって……。それをどうしようかと、試行錯誤しました。プランニング側としては、敵を見つけたら、有効な属性を考えてから行動してほしかったんですが、戦闘中はどうしても気持ちが"前のめり"になってしまうんです。

高橋　敵の情報を調べること、作戦を立てること、それを実際に行動に移すことをいっぺんに行うの



アートデザイナー
佐竹 大輔

三木氏と同じく、『アーマード・コアV』の世界のイメージに直結する各種デザインを担当。



CGムービーディレクター
平沢 翔太

オープニングムービーを担当。リアルさを追求することで、実写のようなクオリティに仕上げた。



6月に行われた大型アップデート「REVISION」を経て、さらなる進化を遂げた『アーマード・コアV』。タイトル名の変更など、本作の産声が上がるまでのエピソードや、本作に込めた思いの丈を、開発スタッフを代表する5名に存分に語っていただいた。

はなかなか難しいですから。逆にそれができてしまうようだと、内容的に浅いものになっていたでしょうね。もしくは、それができるような人しか遊べないハードルの高いゲームになっていたか……。それらを解消するために生まれたのが、戦闘モードとスキャンモード ※4 の切り替えです。さらに発展して、スキャンモード中はエネルギー回復が早くなるなどの仕様が生まれました。

鍋島　移動するだけならスキャンモードを使ったほうがアドバンテージができる仕組みを作ったことで、よりコンセプトに沿えるようになりましたね。ああいう複雑な情報を瞬時に理解して、それに対応するみたいな要素も、パイロットとしてのかっこよさとしてはあるんじゃないかと。

―― 確かに画面もSF風でかっこいいですよね。

佐竹　開発の初期段階では、ニュース画面のようなものも盛り込まれていたんですよ。そのモニターでは、おじいさんが勝手にしゃべっていたり(笑)。最終的には削除されましたが、見た目的には面白かったです。

鍋島　戦闘の画面が4分の3くらいに縮小されて、空いたスペースに小さいウィンドウがいくつも開いて、例えば敵の偉い人がしゃべっていたり、戦況が表示されたりして複雑な画面構成にしたいという思いもありました。ゲームの画面って、通常は表示する必要がある情報を取捨選択して、わかりやすく整理して表示することを重視すると思うのですが、スキャンモードについてはあえて全く逆の方針です。複雑にすることでいろいろな情報を処理するかっこよさを味わってほしかったんです。反面、戦闘モードはそれと差別化するために表示物を簡素にしましたし。



コンセプトから逸脱せず、
かつユーザーさんの要望を
最大限反映できるように調整をしました

[ディレクター・高橋 直之]

※1
2012年6月11日にUSTREAMにて配信された、ver1.04に向けた告知番組。新たに追加された機能や、パーツパラメータの調整などの解説が行われた。

※2
当初は「アーマード・コア5」というタイトルで開発が進められていたが、タイトル発表後、これまでのシリーズの延長線上ではなく、もう一歩踏み込んだゲームにしようと、制作方針が大幅に転換された。その結果、オンラインによるマルチプレイ要素が加えられ、タイトル名も「アーマード・コアV」に改名された。

※3
『アーマード・コアV』から導入された新要素のひとつ。ACの防御力が武器の攻撃力を上回ってる場合、弾を跳弾させるエフェクトが発生し、ダメージが大幅に軽減する。

※4
スキャンモードで敵のスキャンを行うと、多数のパラメータやグラフが表示される。情報量が多く複雑になっているのは、さまざまな情報を高速で処理して敵を倒す達成感を演出するためとのこと。



―― レーダーがないのも、その影響なのでしょうか？
高橋　レーダーを実装すると、基本的にプレイヤーはレーダーばかり見るようになってしまうんです。今回はちゃんと敵を見てほしかったですし、多人数戦であれば味方と声を掛け合ってフォローしてほしかったんです。そういった経緯で今回はレーダーを削除しました。
鍋島　それがユーザーさんに受け入れてもらえるかどうか、不安でしたけどね。ACのスケールを小さくしたり、飛べなくしたこともそうですが、シリーズもので今までにあった要素をなくすというのは非常に大きな決断でした。でも、シリーズものだからこそ『アーマード・コアV』ならではの個性を持たせたかったんですよ。ゲームの根本は守りつつ、アクションゲームとしての新しい楽しみを提供するためですね。
―― そういった意味で、オペレータモード ※5 も新たな楽しみのひとつですね。
高橋　あれも"前のめり"を解消する一手になっていますね。第三者に「止まれ」と言われると、不思議と止まれるんですよ(笑)。
鍋島　オペレータモードのコンセプトには、戦争ごっこをやってほしいというのがありました。実際の戦争って前線で戦う兵士のほかにも、司令官をはじめいろいろな役割の人がいますよね。ACに乗って戦う人が兵士だとしたら、作戦を出す司令官もいたほうが遊びの幅も広がるでしょうし、雰囲気も出るかなと思いまして。結果的に、チームを監督して勝利に導くという、オペレータでしか味わえない新たな達成感が生まれたと思います。
―― そのほかの新要素で特徴的なものとして、傭兵システムもありますね。
鍋島　あれは、普段はひとりでプレイしている方でも、たまにはチーム戦に参加したいというときのために考えたものです。ただ、その際にどれくらいのコミュニケーション機能を持たせるか、かなり気を使いました。知らない人とチームを組んだとき、ボイスチャットで思わず感情的になって、お互い嫌な思いをするというリスクがありますから。
佐竹　お互いの温度差で火傷をしないように、ということですね。
鍋島　βテストの際、この仕様についてアンケートをとったところ、見事に意見が割れました。この部分はかなり悩んだのですが、最後は嫌な思いをせず気楽にプレイできるほうをとりました。

シリーズの人気を支えてきた守るべき伝統

―― さまざまな新要素がある一方、従来のシリーズを踏襲している部分もあります。例えば照準はFPSのような直接照準ではなく、従来通りのロックオンシステムを採用されていますが。
高橋　ロックオンシステムについては、じつは開発当初に時間をかけていろいろと議論しました。それで結局、『アーマード・コア』は機体のスピードが速いゲームなので、ロックオンがないと弾が当てにくいだろうということになり、従来どおりのシステムに落ち着いたんです。とはいえ、狙って撃って当たったときの達成感も味わってほしいと思っていたんですね。そのせめぎ合いの結果としてスナイパーキャノンのスコープモードなど、一部の武器は直接狙いを付けられる仕様にしています。結果的にいい棲み分けができたと思っています。
鍋島　狙撃が上手にできるかどうか不安ではありましたが、以前の作品より機体のスピードが落ちたこともあり、最終的にはうまくはまってくれました。



キーワードは“ハードな世界”何かを犠牲にしてでも勝利して生き残ろうとする世界です

［アートデザイナー・佐竹 大輔］

―― キャラクターが登場しない、というのもシリーズの伝統を守られた感じでしょうか？
鍋島　僕が最初に『アーマード・コア』に携わったとき、一部のスタッフから「なんで人間が出ないんですか？」と訊かれたこともありました。当時、僕は入社したばかりで、「そういう方針らしいので……」と話を濁していたんですね。それから時を経て『アーマード・コア3』のときに、スタッフの打ち合わせで『アーマード・コア』は人間が出ないのが伝統なんだという話になっていて驚きました(笑)。僕からすると、そういう風に捉えられているんだと。僕自身は出る出ないそのものに、特にこだわっている訳ではないんですけどね。
―― では、今後のシリーズ作品でキャラクターが登場することもあり得ると？
鍋島　個人的にはニュートラルな考え方で、必然性があればやりますし、可能性はゼロではないと思います。ただ、慎重に検討する必要がありますよね。キャラクターが出ないことは、シリーズのユーザーさんにも認識されていることですので、そういう人たちに対して納得していただける人間像を作りあげなくてはなりませんから。
三木　うちのデザインセクションとしては正直なところ、この業界で一般的とされるキャラクターのデザインはあまり得意ではありません(笑)。そこに敵うデザインが作れるならば可能性はあるのかもしれませんが、今現在のデザインセクションで、そう言ったビジョンは持っていません。ある意味それが『アーマード・コア』シリーズの広がりを独特の物にしているのかもしれませんが……。
高橋　僕は、声とACだけでキャラクターを立たせるという手法も、シリーズの魅力だと思っています。
佐竹　声とアセンブルだけで、自分の中で作り上げたキャラクター像って、その人だけのものじゃないですか。そういった体験や体感をもとにできあがったもののほうが逆にリアリティがありますよね。
鍋島　でも、もし可愛い女の子やセクシーなお姉さんが出てきたら、プロモーション的には面白いでしょうね。たぶんやることはないですけど(笑)。

作品のイメージを際立たせる生命のない世界

―― 本作の世界観についてお聞かせください。
鍋島　初めにオーバードウェポン ※6 という設定がありました。次に、そのオーバードウェポンを背負って戦う理由を考えたとき、オーバードウェポンは強力だけれど非常にリスキーなものであるという設定が生まれました。それにより、命を捨ててでも戦いに勝つというテーマが生まれ、戦いの理由として支配層と被支配層の対立という構図ができあがったんです。
佐竹　キーワードは“ハードな世界”ですね。何かを犠牲にしてでも勝利して生き残ろうとする世界。これを端的に表現しているのが、オーバードウェポンなんです。左腕の部品を吹き飛ばして、むりやり接続しているというイメージですね。
鍋島　もともと『アーマード・コア』は各パーツに一長一短があって、何かを求めるには何かを諦めないといけないゲームです。見た目のかっこよさを追求してもいいし、ひたすら火力を追求してもいい……どんなパーツを選ぶかは自由、そのための代償を受け入れて、ベストの選択肢を見つけるというのもゲームのコンセプトです。だから、この世界観も従来の路線からズレていないと思います。
高橋　そういった世界観はゲームのさまざまな部分に反映されています。例えば、青い空を見せないようにしたり、動植物を描写しないようにすることで、生命というものが感じられない世界を作り上げました。あくまでここは、文明が果てて汚染された、終わりかけている世界なので。
―― では、作中に登場するパーツの名称はどういった設定をもとに決められたのでしょうか？
高橋　この世界には、3種類の製造元があったという設定になっています。そしてそれぞれが、型番の付け方にルール ※7 をもっていて、一部のパーツには愛称も付いている。その愛称ごとにもテーマを設けていますね。

鍋島　それに本作におけるACパーツは、あくまで過去の戦いの遺物です。したがって、この世界の人たちは正式名称を知りようがなく、スキャンモードで見たときに表示されると名称で呼んでいるという設定になっています。

佐竹　設定とは別に、パーツの形状からユーザーさんたちが愛称を付けて呼んでくれることがありますよね。愛称を付けていただけると、本当にうれしいんですよ。

――名称でいうと、MoHのキャラクター名はシェイクスピアの四大悲劇のひとつである、『リア王』※8をモチーフにされたそうですね。

鍋島　MoHの中ではロザリィというキャラクターが特に個性的でしたので、彼女をテーマにしたストーリーを膨らませていくことにしました。そして彼女が戦う理由を考えたとき、肉親がらみの理由を思いつき、そこから『リア王』にたどり着いたんです。

――ほかでは、主任の「EXUSIA」という兵器に『機動戦士ガンダム ダブルオー』※9へのオマージュを感じられましたが……。

高橋　じつはこっそり気づいてはいたのですが……これは完全なる偶然です（笑）。

世界観をダイレクトに表現すべく刷新されたデザイン

――デザイン面は、どういったコンセプトのもとに作り上げたのでしょうか？

佐竹　トータルデザインとして、これまで以上に火薬の臭いがするような、リアリティのあるデザインにしようという意識がありました。

三木　パーツ全般について言いますと、実際の銃でもマイナーチェンジがあるように、用途によって微妙に形が違うものを表現したいと思っていましたね。

鍋島　まず新しいシチュエーションを感じられるものにしたいと考えました。そこで街のディティールを作り込みましたね。そういった街での市街戦をよりリアルに体感できるように、ACのサイズを従来よりも小さくしたんです。

三木　原則としてACは人が乗るものなので、ただ小さくしただけだとコアが小さくなってしまい、人が乗れなくなってしまいます。そのためコアは大きくして、手足のバランスを見直しました。ただ、そうなるとシルエットが変わってしまうので、それをユーザーさんにACとして認識してもらえるか、という心配はありましたね。

鍋島　これまでの作品と比べると、コアが大きいずんぐりとした体型ですね。

佐竹　『アーマード・コア4』のときがスリムな体型だったので、その反動という部分もあるかと思います。それに今回の世界観でこのスケールで戦う場合、装甲を積んでいくほうが有利でしょうし、結果的にずんぐりした体型の機体になりましたね。やっぱり、メカデザインをするときは、そのメカがその世界でどのように運用されているかも考えなくてはなりません。例えばACのサイズが小さくなれば、ACを運ぶヘリなどのデザインも変わります。この点については、当初から細かく詰めてデザインしていきました。

――オーバードウェポンのデザインは、どのように詰めていったのでしょうか？

鍋島　あれは寄せ集めの部品で作っている設定なので、カバーとか必要のない部品は排除したデザインにしています。むき出しの感じですね。

三木　そうですね。ハンドメイドのイメージです。機関部分が丸見えで、例えばエンジンがボンネットに覆われている車ではなく、むき出しになっているバイクと言えばわかりやすいでしょうか。

佐竹　新しいものを作れるほどの設備がない世界観なので、オーバードウェポンもACのパーツも、いろいろな部品を組み合わせてやりくりしている感じですね。ACとはマッチしないだろう、という異質感を目指しました。

――オーバードウェポンはゲーム内で未使用のものを含め、設定画が豊富にありましたね。

鍋島　企画段階ではいろいろな種類があったのですが、最終的に種類を減らす方向性で落ち着きました。採用された数のわりに、設定画がたくさんあるのはそのためです。もともと『アーマード・コア5』のときには、一発逆転兵器として用意したものでしたが、『アーマード・コアV』になってチーム戦での戦略を壊してしまう可能性があるということで、1回なくなりかけたくらいなんです。

――では、エクストラミッションに登場する大型兵器のデザインはいかがでしたでしょうか？

佐竹　あれは違った意味でユーザーさんに喜んでもらえれば、という考えが根底にありました。見た人が「バカだなこれ!」と笑ってくれたら成功です。

三木　個人的にはTYPE D No.5がジャンプするのなんて感動的でしたね※10。「た～まや～」ってかけ声をかけたくなるくらい（笑）。



実際の銃でもマイナーチェンジがあるように、用途によって微妙に形が違うものを表現したいと思っていました

［アートデザイナー・三木 真宏］

※5
ACを操作するのではなく、メンバーに指示を出す役目を持つオペレータ。全体マップで敵味方の動きを確認しながら、メンバーに情報を伝える一風変わったモードが人気を呼んだ。本作がボイスチャットを推奨する要員のひとつでもある。



※6
『アーマード・コア5』の頃に「劣勢を覆す可能性を秘めたイレギュラー兵器」として発表。男のロマンを凝縮したようなその武器には発表当時から大きな反響があった。

※8
パーツ名表記の方法は以下の3種類。

［個体名］＋［種別］＋［数字］＋［α］
例）ERIGERON HG21
SOPHORA BHG16-2

［種別］＋［－］＋［数字］＋［α］
例）UHG-22
UHG-22/A PROVO

［KO］＋［－］＋［種別］＋［α］
例）KO-3K2
KO-3K/NOCTUIDAE

※8
ゴネリルとリーガンのふたりの娘に国を譲ったリア王が、その娘たちから追放され、かつて勘当した末娘コーデリアとともに戦うという物語。なお、オズワルドは作中ではゴネリルの執事として登場する。

※9
この作品の主人公刹那・F・セイエイの搭乗するガンダムが「ガンダムエクシア」という名で、そのデザインを担当したのが元フロム・ソフトウェアの海老川兼武氏。また、刹那たちの敵役として登場するアリー・アル・サーシェスの声を担当するのが、主任役を務めた藤原啓治氏である。そのため、インターネット上ではこの関連性が話題になっていた。ちなみに、ゲーム中に登場する実体剣「MURAKUMO」が、ガンダムエクシアが持つ武装と似たギミックのため、「エクシアごっこができる」とスタッフの間で盛り上がったとか。

※10
ジャンプ中のTypeD No.5。ACよりも遙かに大きい巨体が天高く飛ぶ姿に、驚愕を覚えたプレイヤーも多い。



佐竹　もちろん、開発自体は真剣に取り組んでいましたが、結果的にできあがったものを見たら、自分でも「バカだな、これ」と思いました(笑)。
鍋島　ゲームはエンタテインメントなので、感情を揺さぶる部分がないといけないと思っています。笑うとか驚くとかどういったことでもいいのですが、とにかく意外性が必要だと思うんですよ。なので、予想だにしない仕掛けを大事にしています。今回はその部分を大型兵器に託しました(笑)。

美麗なCGムービーが伝えるリアリティ

——CGムービーのクオリティも『アーマード・コア』シリーズの特長ですが、本作の制作はどのように進めていかれたのですか?
平沢　ACが小さくなったことを受けて、背景のディティールが細かくなりました。従来のACのサイズだと、それを画面に収めるために背景が広い場所になり、そこに小さいものをたくさん作る必要があったんです。でも、今回は大きなものをひとつ作り、そのディティールを徹底的に見せる方向性でしたね。
——個人的には、夕日を背景にタンクACが道に乗り上げるラストシーン ※11 が印象的でした。
佐竹　僕も大好きです。本来はもっと派手に、動きがあってかっこいいものにしたくなるところじゃないですか。でも、そこを渋くまとめてマッチするのが本作ならではだと思います。
平沢　まわりの人に観ていただいて「かっこいいじゃない!」と言われるまで、ラストがあのシーンでいいかどうか不安でしたね。ACのアップとかいろいろ試したのですが、やっぱり今回の設定ではあれがベストだったと思います。
——やはり紆余曲折があったんですね。
平沢　最初はサンプルで、実際の戦車がただ道に乗り上げて戻るだけの実写を作ったんです。「これがACになれば、かっこよくなるんだ!」と思いつつも、その段階では正直不安でした(笑)。
——では、制作の過程でいちばん大変だった部分はどこでしょうか?
鍋島　そもそも現在のCGムービーの構成は、初期段階の構成とは全く違っているんです。共通しているのはロボットが出てくるところくらい。
佐竹　当初はオーバードウェポンを描く予定でしたね。CGムービーはゲームのストーリーを語るものという位置付けでしたので、レジスタンスリーダーがオーバードウェポンを駆使して戦う、という構成を予定していました。それでオーバードウェポンのグラフィックも完成していたのですが、ある日突然、出さないことになりました(笑)。
鍋島　これはゲームのコンセプトが、チーム戦になったことに由来します。それによってストーリーの比重が下がり、ストーリーを語ることよりもACの兵器としてのかっこよさを魅せることに比重を置いたんです。あと、『アーマード・コア5』のときは、ハードの起動からシームレスにゲームプレイに繋げるという狙いがあって、CGムービーからそのままストーリーに入っていく流れを作っていました。毎日遊んでもらうものとして、なるべくプレイまでのプロセスを削りたかったので。その名残もあって、最終的にタイトル画面は排除したまま仕上げました。
——そのほかにも、制作当初から変更された部分はございますか?
平沢　射撃訓練のシーンですね。射撃の衝撃で有刺鉄線が揺れるシーンがあるのですが、当初あれはたんぽぽの綿毛が揺れていました ※12 。
鍋島　大前提として、生命が終わりかけている世界というのがあるので、やっぱり自然物は見せたくなかったんですよ。
平沢　最終的には有刺鉄線でよかったと思っていますが、当初NGを出されたときは、「枯れ葉ならどうですか?」とか、粘ってましたね(笑)。
鍋島　枯れ葉って……グレーゾーンを突いてきたなあと思いましたが(笑)、やっぱりNGにしました。ちなみに、あのシーンはゲームが完成するだいぶ前に仕上がっていて、海外でのプロモーションなどに役立ちましたね。ムービーを見せたお客さんから「実写ではないか?」「有刺鉄線のところはロケでしょ?」なんて訊かれましたよ。それで「全部CGですよ」と言っても、「銃弾が落ちるところは実写でしょ」なんて言われて。「銃弾は日本じゃ手に入らないよ」と答えてました(笑)。でも、そこでCGのクオリティを喜んでいただけていると実感しましたね。
佐竹　念のため言っておきますが、CGではないものは何ひとつ入っていません。インターネットで噂されていますが、群馬や鳥取でロケもしていません(笑)。
平沢　作るほうは大変なので、そろそろロケ収録してもいいかな、なんて思いましたけど。ただ、現状だとロケをするほうが大変な気がします。イスラエルとかアフガンとか、海外ロケには行ってみたいですが(笑)。
三木　そうやっていろいろな面からリアリティを追求していくことが大切だと思います。デザインやCGムービーは、制作者たちがイメージを共有したり、イメージを膨らませていくときの道しるべになりますから。それに、ユーザーさんたちにとっても、リアリティを追求することが、ゲームへの没入感を高める要因になると思いますし。

バリエーション豊かなダウンロードコンテンツの位置付け

——ダウンロードコンテンツも本作の魅力のひとつです。それらの制作方針をお聞かせください。
鍋島　ダウンロードコンテンツの基本方針として、購入したかしないかによる優劣がつかないように、というのは最初に決めていました。ゲームの世界観を構成する要素は最初からすべてパッケージに入っていて、ダウンロードコンテンツはあくまでプラス要素の遊びという認識で。だから、兵士やエンブレムといった、見た目が変わって楽しい、人に自慢できるものにしたんです。
佐竹　具体的なコンテンツの内容は、プランニング側とデザイン側の双方からアイデアを出し合いました。リアリティのある戦場や、自分のデスクの上に置いてあるようなガレージ ※13 は、三木を中心に設計しています。ネタとして見られているかもしれませんが、内部ではとても真面目に議論して決めました。
鍋島　机の上のものから出てきているのは、どれもデザイン側からの提案ですね。変わり種になって評判もよかったです。
三木　缶コーヒーが転がっているなど、細かい演出にもこだわりました。
——変わり種といえば、見た目の変わった兵士も配信されていますよね。
鍋島　最初は男性の兵士だけだったんですが、βテストのときにユーザーさんから「撃破されたら、おっさんになった!」という意見が出てきまして(笑)。それじゃあ女性の兵士も作ろうとなったんです。そこから発展して、ダウンロードコンテンツでは、いろいろな兵士を作りました ※14 。
佐竹　最初は世界観に見合ったものをデザインしていたんですが、ダウンロードコンテンツではやや悪ノリしています……。まあ、あくまでオマケ要素なので、ユーザーさんに楽しんでいただければいいかなと思っています。
鍋島　今回はチーム戦なので、早い段階で撃破されてしまうプレイヤーもいますよね。そういったプレイヤーが対戦が終わるまで暇になってしまうので、その対応策として歩兵になって歩くという仕様が生まれていました。
高橋　兵士の見た目がどうあろうと、対戦の優劣には影響しませんからね。マッチングの画面もバラエティ豊かになって、面白くなったと思います。



CGムービーのラストシーンは
今回の設定ではあれがベストです
[CGムービーディレクター・平沢 翔太]

『アーマード・コアV』はシリーズの中でも、新しくかつ大きな変化にチャレンジした作品でした

［プロデューサー・鍋島 俊文］



――ダウンロードで言うと、先日開催されたエンブレムコンテストの入賞作品エンブレムがダウンロードできるようになりました。

佐竹　すごいデザインが、たくさん集まりましたからね。本当に「すごかった」のひと言です。フロム・ソフトウェアのデザイナーもコンテストに参加せよ、という話があったのですが……「かなわん」と、辞退しました（笑）。こうやって限られたパーツを駆使して作られた今回のような入賞作品エンブレムは凄すぎて、作れる気がしません。

鍋島　デザイナー陣にコンテストへの参加をうながしたら、「グラフィックソフトを使っていいですか？」って聞いてきたもんね（笑）。

髙橋　僕はユーザーのみなさんが、これだけエンブレムに興味を持ってくれたことがうれしかったです。最初はエンブレムエディットを使ってくれないんじゃないかって、不安もありましたから。

鍋島　そこになるべく興味を持っていただけるようにと、ゾディアックのエンブレムにはユーザーさん自身に関係する要素が入るようにしました。それで血液型や干支なんかも考えましたが、最終的に今の12星座に落ち着きました。

――ちなみに、既存のエンブレムのデザインは、どういった流れで制作されたのでしょうか？

鍋島　じつは、キャラクターの設定の根源に、エンブレムのデザインがあるんです。キャラクター設定は僕が考えたのですが、きっかけがないと難しいので。今回に限らず、ゲーム内に登場する敵の数が決まっている場合などは、先にデザインをしてもらって設定を膨らませていくことがあります。

佐竹　もちろん、ストーリー上で重要なキャラクターは、先に設定があってからエンブレムなどをデザインしていきますよ。

――デザインと設定の順序は特定の流れではなく、ものによって違うんですね。

鍋島　例えばこれ※15は、僕のほうから発注したデザインです。レジスタンスのリーダーが使用する想定のもので、ナイチンゲールという、人の死を告げる鳥の伝説をモチーフにしたんです。紆余曲折があって未使用になりましたが……。

――そういった未使用のエンブレムは、そのほかにも数点あるようでしたが？

鍋島　僕が設定を思いつかなかったものや、グラフィックがほかと似てしまっているものはお蔵入りしてます。グラフィック自体を多めに用意してもらったこともあり、採用できなかったものもけっこうあります。

『アーマード・コアV』に込めた開発者たちの想い

――それでは最後に、読者の皆さんへメッセージをお願いします。

平沢　やっぱりオープニングのCGムービーを、じっくりご覧になっていただきたいです。皆さんが『アーマード・コアV』の世界に没入できるように作りましたので、このムービーから皆さんだけの世界観をさらに広げていただけたらうれしいです。

佐竹　デザインセクションとしては、ACの実在感にこだわったデザインにしました。それに加えて、動かして楽しいギミックもたくさん盛り込んでいます。ですので、そういう視点でACを見ていただけたら幸いです。各パーツまでじっくりとご覧ください。

三木　今回のデザインは、常木志伸さん※16や阿久津潤一さん※17といった、社外のデザイナーにも協力を仰いで仕上げています。かなり無理な注文をしてしまいましたが……そのぶん素晴らしいものになったと思っています。ACのパーツは兵器としての機能も考慮してデザインする必要があり、いつもせめぎ合いをしながら作り上げているんですよ。そうやって完成したパーツのギミックやディティール、どうやって組み立られているのかという部分まで見ると、もっともっと楽しめるはずです。ぜひ、メカとしての機能を見てください。

髙橋　やっぱり、本作はオンラインでのチーム戦が見どころです。うれしいとき、悔しいときに思いを共有できる仲間が集まれるゲームになりました。そういった仲間とのコミュニケーションまで楽しんでほしいですね。

鍋島　『アーマード・コアV』はシリーズの中でも、新しくかつ大きな変化にチャレンジした作品でした。うまく仕上がった部分がある反面、反省しなくてはいけない部分もあります。本書を読んでいただいているということは、多少なりとも本作を評価してくださっているユーザーさんたちだと思います。そういった皆さんのご期待に添えるように今後も頑張っていきますので、引き続きよろしくお願いします。

――ありがとうございました。

（2012年7月　株式会社フロム・ソフトウェアにて）

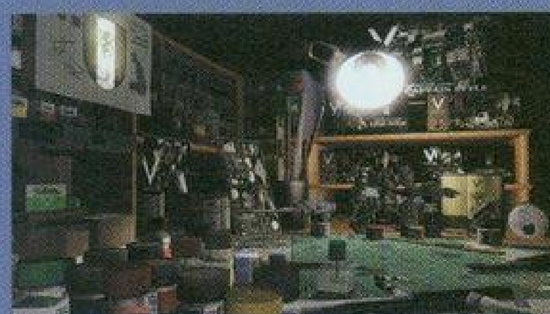
※11
一瞬だけ映るラストシーン。派手でなくとも非常に味のあるシーンとなった。



※12
有刺鉄線が揺れる場面。タンポポや枯れ葉が採用されていたら、また違った印象になっただろう。



※13
ACがプラモデルのように見える工房風のガレージ。ハングドマンのエンブレムが付けられた缶コーヒーや、プラモデルの箱なども見逃せない。



※14
ダウンロードコンテンツで配信されているユニークな兵士たち。なかには、過去作品に登場したボスメカをモチーフにしたものも。ちなみにガイコツは、フロム・ソフトウェアのRPGでは伝統の敵キャラクターである。



※15



ゲームには実装されなかったエンブレムのひとつ。デザインのモチーフとなったナイチンゲール（Nightingale）は、ヨーロッパを中心に分布する鳥で、和名は「サヨナキドリ（小夜啼鳥）」。鳴き声が美しいことで知られ、「西洋のウグイス」と呼ばれている。また、伝承では、夜に森で鳴く習慣が転じてか「墓場鳥」とも呼称され、歌声で人の死を告げると言われていた。

※16
スタジオたくらんけに所属するメカニックデザイナー。主な作品は『機動戦士ガンダムUC』、『とある魔術の禁書目録』、『攻殻機動隊　STAND ALONE COMPLEX』。

※17
ビーフクラフトに所属するメカニックデザイナー。主な作品は『機動戦士ガンダムSEED』、『舞Hime』、『アイドルマスター XENOGLOSSIA』。

インタビュー中に見せていただいた貴重な資料を掲載。
「アーマード・コア5」のイメージビジュアルと、
DLC関連のデザイン原画、存分に堪能してほしい。

『アーマード・コア5』イメージビジュアル

インタビュー中でも触れられていた通り、本作のタイトルは「アーマード・コア5」であった。その当時に制作されたイメージビジュアルが下記の3つだ。グラインドブレードを全面に押し出したものだが、その後ゲームのコンセプトが変わったことによって不採用となった。

▲グラインドブレードを起動したAC。オーバードウェポンの反動で機体のあちこちが損壊し、炎上している。オーバードウェポンの破壊力とリスクの壮絶さを物語る、圧巻のビジュアルだ。



▲別デザイン案1。こちらは機体が損壊していない。グラインドブレードから放たれる陽炎が印象的。



▲別デザイン案2。前方にグラインドブレードを構えている。武器に炎は付いていないが、放電が見られる。

追加ガレージデザイン原画

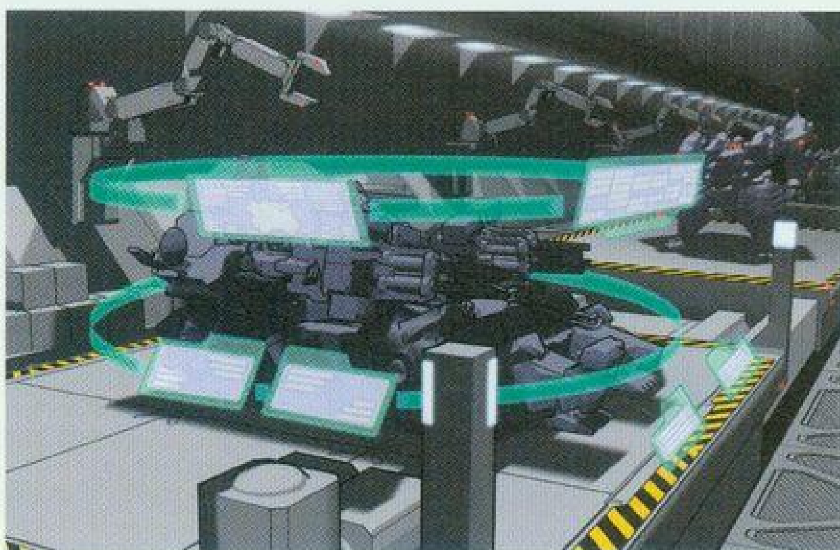
三木氏を中心に設計された、ダウンロードコンテンツとして配信された4つのガレージのデザインイラスト。ダウンロードコンテンツの基本方針である「プラス要素の遊び」の通り、リアリティのあるものから、ゲームの世界観とは異なるものまで幅広く用意された。



▲砂漠ガレージ。大型輸送機や戦車、野営地など、基本部分はゲームのものと共通だ。



▲高架下ガレージ。ゲームではクレーンやジャンクパーツなどが追加されている。



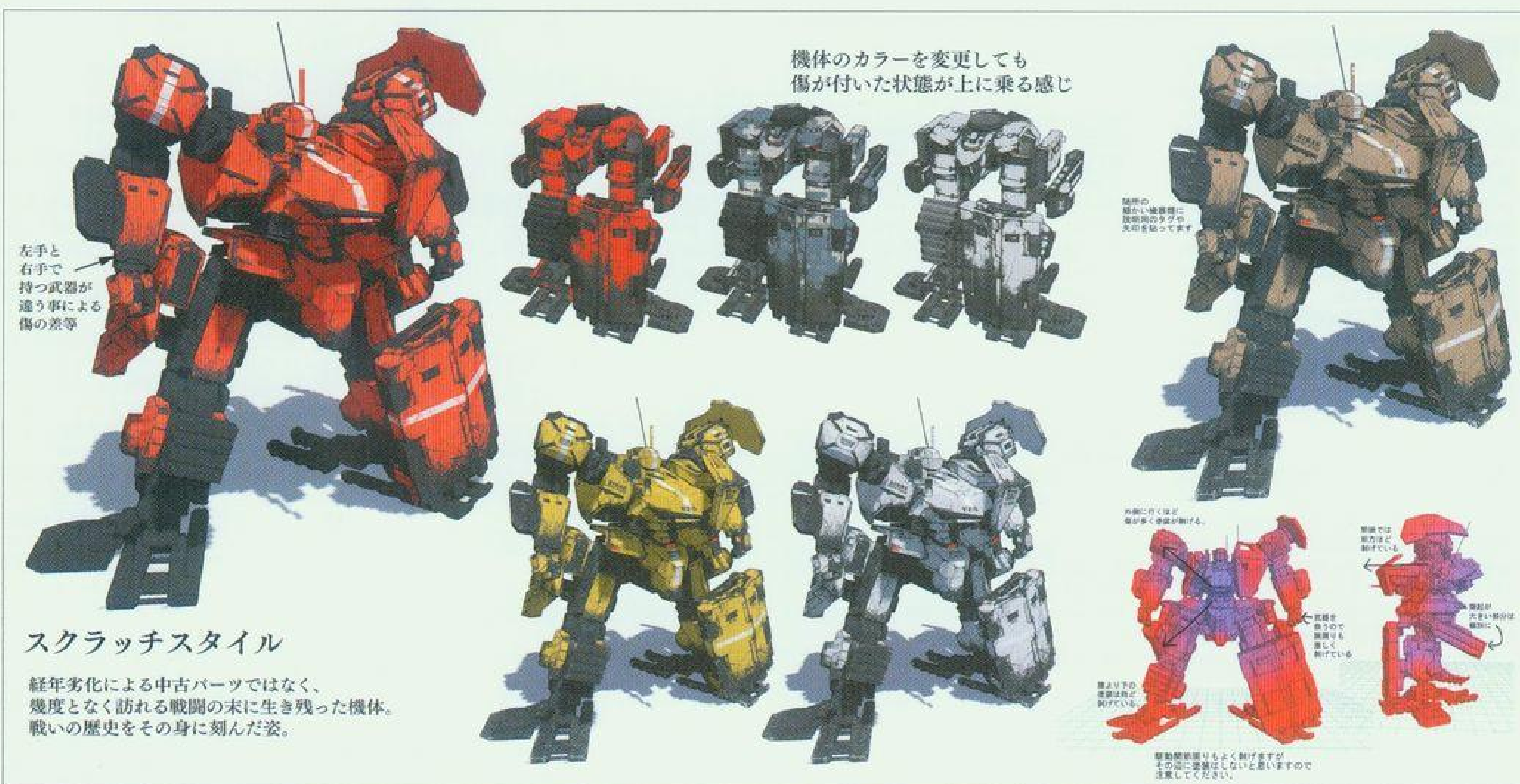
▲宇宙格納庫。ACが設置されるスペースが小さく、奥にも別のACが置かれている。



▲ホビーキットガレージ。本や工具ケースなど、ゲーム中とは別のオブジェクトが配置されている。

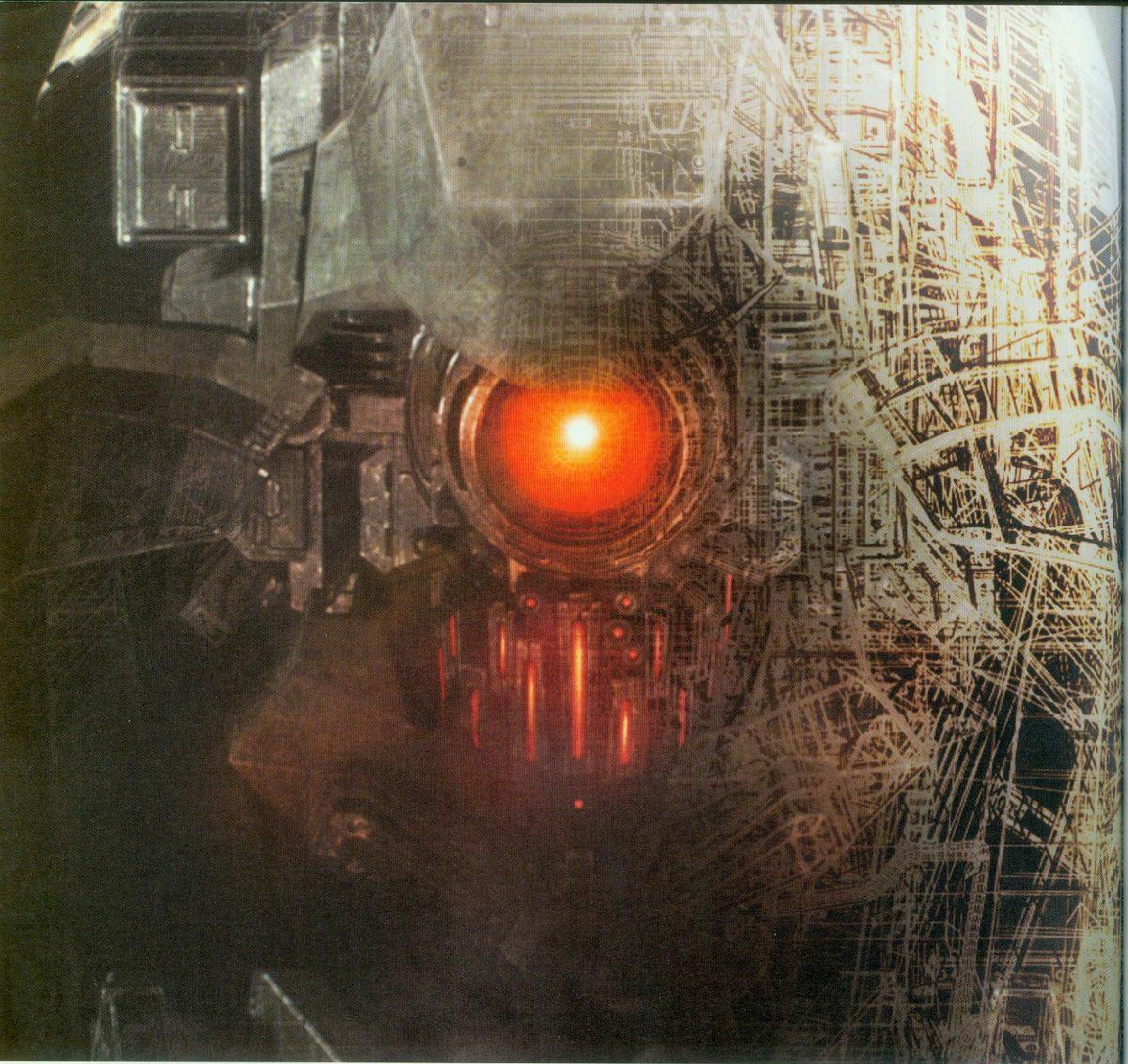
リペイントパーツデザイン原画

通常のパーツとは別のカラーリングが施された、ダウンロードコンテンツ専用のパーツ。「見た目が変わって楽しい、人に自慢できるもの」という鍋島氏の言葉通り、性能に影響はなくとも、思わず入手したくなるデザインだ。



▲戦闘の傷跡が残るスクラッチスタイル。右手と左手で傷跡が異なる、被弾が多い部位や駆動箇所ほど塗装が剥げているなど、そのこだわりが随所に見られる。

INDEX



アーマード・コアV 公式設定資料集 -the FACT-

2012年9月26日 初版発行

構成・執筆・デザイン	株式会社ゲームマスター
編集	伊藤昭太（週刊ファミ通編集部）
デザイン監修・装丁	内田泰寛（週刊ファミ通編集部）
協力・監修	株式会社フロム・ソフトウェア
発行人・編集人	浜村弘一
副編集人	坂本武郎
編集長	長田英樹
副編集長	三井大輔
業務部	森村利佐
印刷	図書印刷株式会社
発行所	株式会社エンターブレイン 〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 電話　0570-060-555（代表）
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

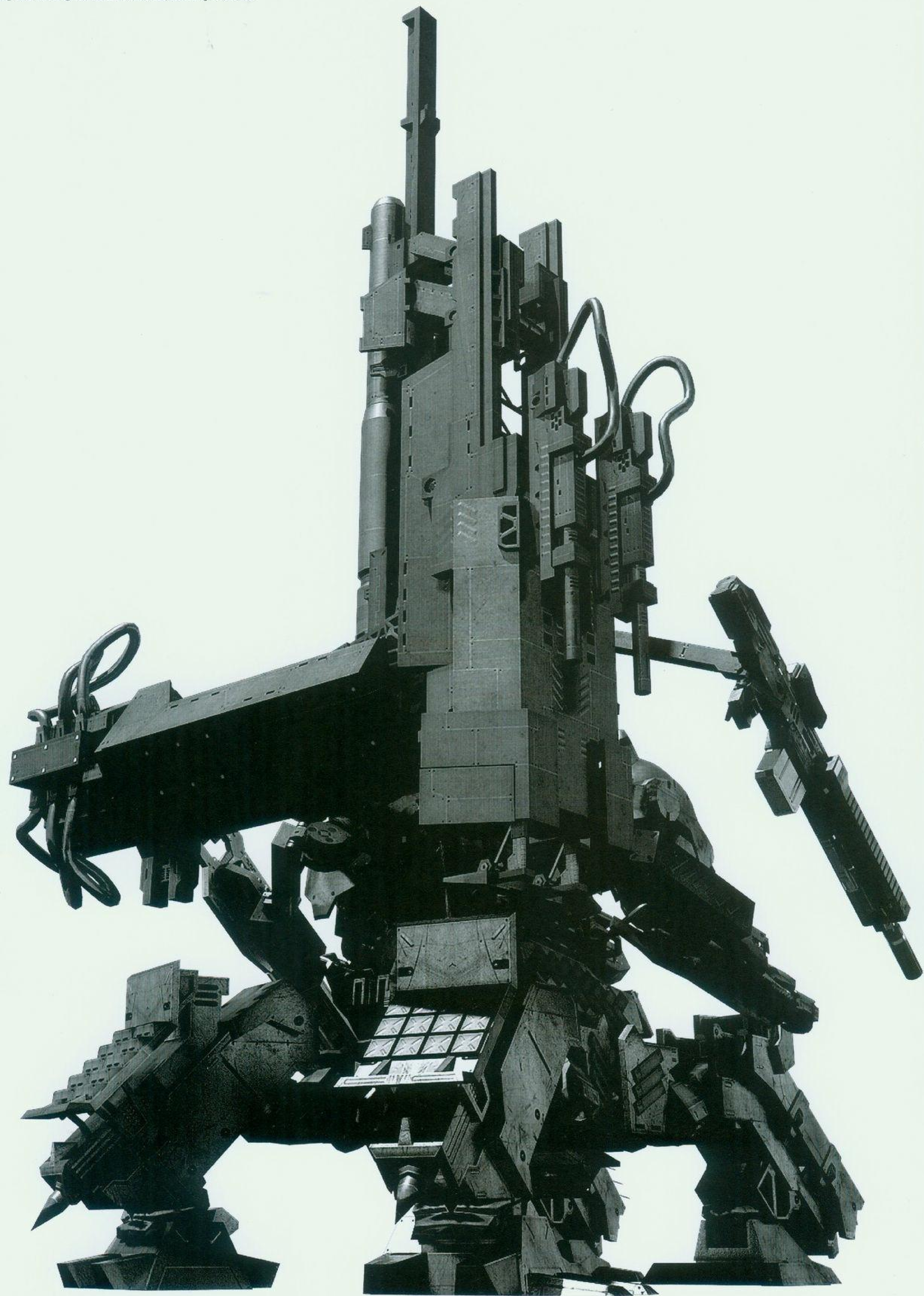
本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-728394-7
Printed in JAPAN



ISBN978-4-04-728394-7
C0076 ¥2800E





発行:エンターブレイン
定価 本体2800円 + 税

アーマード･コアV 公式設定資料集 -the FACT-

ISBN978-4-04-728394-7
C0076 ¥2800E





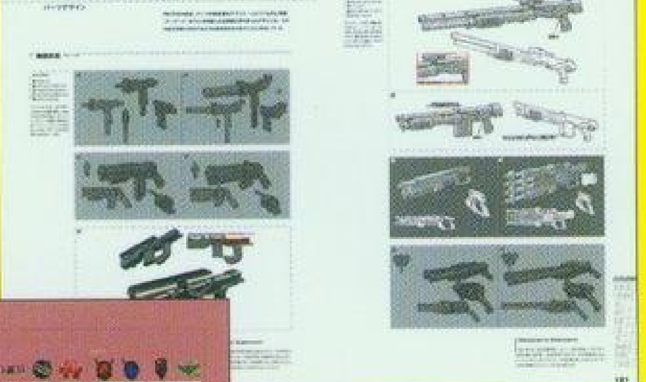
発行:エンターブレイン
定価 本体2800円 + 税

アーマード・コアV 公式設定資料集 -the FACT-

荒廃した世界の歴史、組織の狙いとそこに生きる人々、AC及び各種兵器の構造や機構など、詳細な設定が明らかに!

［Parts design］

世界観に即したデザインで、見る者を唸らせるパーツ設定画を大量掲載。門外不出の極秘資料も。





［Emblem gallery］

細部にまでこだわり抜いて作られたエンブレムのギャラリー。各モチーフにも言及。



［歴史／組織／領地］

人はなぜ戦いを止めないのか。荒廃した世界の歴史を紐解き、組織や領地の実態に迫る。

［AC／兵器］

"アーマード・コア"を始めとした、兵器の数々。それらメカニクスの全容を白日の下に。



［Event scene］

作中で語られる、レジスタンス最後の戦い。その激動の物語を、登場人物の台詞とともに振り返る。





アーマード・コアV 公式設定資料集

-the FACT-

700点超の資料、
幾多の見聞から得た
"真実"をここに記す
-the FACT-

アーマード・コアV 公式設定資料集 -the FACT-



アーマード・コアV 公式設定資料集

the FACT

ファミ通責任編集



アーマード・コアV 公式設定資料集

— the FACT —